

Maija Karppinen

Tarinalliset rakenteet seikkailupeligenreen kuuluvissa videopelitrailereissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.04.2016

Tekijä	Maija Karppinen
Otsikko	Tarinalliset rakenteet seikkailupeligenreen kuuluvissa videopeli-trailereissa
Sivumäärä	43
Aika	26.04.2016
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tutkin opinnäytetyössäni tarinankerronnallisesti painottuneiden seikkailupeligenreen kuuluvien videopelien trailereita ja sitä, onko niiden rakenteisiin sovellettavissa näytelmäkirjallisuudessa käytettyjä tarinan rakenteita.</p> <p>Käytän havainnollistavana aineistona kolmea genren traileria sekä omaa projektitraileriani, joita analysoin valitsemieni rakenteiden pohjalta. Käyn läpi joitakin erilaisia trailerityyppejä valikoiden elokuvamaailmassa käytetyistä trailereista sellaisia, joita myös videopelien markkinoinnissa käytetään.</p> <p>Esittelen näytelmäkirjallisuuden yleisimpiä tarinan rakenteita, jonka jälkeen tarkastelen niiden paikkansapitävyyttä kunkin trailerin kohdalla. En käsittele kirjallisuustieteitä tai näytelmäkirjallisuutta yleisesti, vaan rajaan käsittelemäni osion nimenomaan Freytagin, Labovin ja Fieldin kehittämiin tarinan rakenteisiin. Sivuan myös termejä ja teorioita, jotka auttavat kyseisten teorioiden hahmottamista.</p> <p>Opinnäytetyöstäni on eniten hyötyä ihmisille, jotka suunnittelevat oman pelin ja trailerin tekemistä ja jotka haluavat erilaisen näkökulman tapaan, jolla trailerin tarinallisen sisällön voi rakentaa.</p> <p>Havaintojeni perusteella trailereissa on rakenne, mutta sen sijaan että ne toimisivat suoraan annettujen rakenteiden pohjalta, ne vaativat omanlaisensa rakenteen. Pysin kokoamaan tällaisen rakenteen työni viimeisessä luvussa ennen yhteenvetoa. Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista laajentaa tutkimusaluetta myös muiden genrejen pelien trailereihin.</p>	
Avainsanat: videopelit, seikkailupelit, trailerit, esittelyvideot, tarinan rakenne	

Author	Maija Karppinen
Title	Dramatic Structures in Video Game Trailers of the Adventure Genre
Number of Pages	43
Date	26.04.2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation Option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>My work explores promotional trailers of storytelling emphasized by the videogames belonging to the adventure genre. Furthermore, the thesis focuses on whether classic structures used in drama literature can be applied to them.</p> <p>I use three officially released trailers as well as my own project trailer as the base of my study, which I then analyze using three common dramatic structures. I present several kinds of trailers based on types used by the movie industry, picking a selection of trailer types that are also used by the videogame industry.</p> <p>I will focus on three different dramatic structures that are some of the most common when analyzing playwriting, before evaluating if they work in each of the trailers used in my work. I will not discuss other theories of literature or playwriting in general, but rather limit my study to the structural theories of Freytag, Labov and Field, as well as some basic terminology that will help understand my findings.</p> <p>My work will most likely benefit people, who are planning to release their own game and trailer and who want a different way to look at the way a trailer can be compiled.</p> <p>The results suggest that there is a dramatic structure to be found in videogame trailers of this type. However, instead of conforming to any of the presented theories they require a structure of their own, which I have tried to express in the last chapter of my work. An interesting future study would be to expand on the types of games the trailers are picked from.</p>	
Keywords: videogames, adventure games, trailers, promotional trailers, dramatic structures	

Sisältö

1	Johdanto	01
2	Videopelitraileri	03
2.1	Videopelitrailerin rakenne	03
2.2	Mikä on videopelitrailerin tehtävä?	07
2.3	Analysoitavat esimerkkitrailerit lyhyesti	09
3	Tarinankerronta	15
3.1	Tarinankerronnan perusteita	15
3.2	Kerronnallisia rakenteita	16
3.2.1	William Labovin rakenne	17
3.2.2	Freytagin Käyrä	20
3.2.3	Syd Fieldin malli eli kolmen näytöksen malli	22
3.3	Kerronnallisten rakenteiden analysointi esimerkkitrailereissa	24
3.3.1	Journey	25
3.3.2	Ori and the Blind Forest	27
3.3.3	Child of Light	30
3.3.4	Projekti: Blank World	32
3.4	Videopelitrailerin malli	34
4	Yhteenveto	37
	Lähteet	39
	Liitteet	41
	1. Tarinallisten rakenteiden ajankohdat trailereissa (taulukko)	42
	2. Projektitrailerin storyboard	43

1 Johdanto

Opinnäytetyöni tavoitteena on tarkastella videopelitrailereita eli videopelien markkinointiin käytettyjä lyhyitä esittelyvideoita ja tutkia, onko niissä havaittavissa tarinankerronnallisia rakenteita. Ajatuksena on selvittää, onko trailereissa selkeitä klassisia kerronnallisia rakenteita, vai onko niissä mahdollisesti havaittavissa jonkinlainen oma, trailereille ominainen rakenne.

Trailerit ovat aina kiinnostaneet minua omana alalajinaan elokuva- ja pelialalla. Niitä on hyvin monenlaisia riippuen siitä, millaisen pelin esittämiseksi kukin traileri on tehty ja onko kyseessä teaser-, markkinointi- vai pelimekaniikkaan keskittyvä traileri. Erittelen toisen luvun alussa erilaisia trailerityyppejä ja kerron, mihin kategoriaan tutkittaviksi valitsemani trailerit sijoittuvat sekä miksi olen valinnut juuri kyseiset trailerit.

Olen valinnut tutkimukseeni trailerit kolmesta pelistä, joista jokaisen olen itse pelannut. Mietin pitkään, haluanko mieluummin tarkastella trailereita niin sanotusti uusin silmin vai katsonko asiaa mieluummin niin, että tunnen tarinan etukäteen. Päädyin jälkimmäiseen vaihtoehtoon siksi, että tarinankerrontaan keskittyvässä tutkimuksessa on hyvä tietää, kuinka paljon kyseisestä tarinasta trailerissa oikeasti kerrotaan. Pysin kuitenkin keskittymään mahdollisimman paljon itse traileriin ja käyttämään omaa pelituntemustani apuna vain, kun siitä on oikeasti hyötyä tutkimuksen kannalta.

Valintaan on vaikuttanut oman pelikokemukseni lisäksi erityisesti se, että kaikki kolme peliä ovat hyvin tarinapainotteisia. Tällä tavalla on helpompi analysoida, miten suuren osan pelin tarinaa traileri paljastaa, kuin jos tarkasteltavana olisi esimerkiksi Call of Duty:n kaltainen ammuskeluun ja pelimekaniikan hienouksiin keskittyvä peli. Analysoitavaksi valitsemani trailerit ovat peleistä Child of Light, Journey ja Ori and the Blind Forest. Kaikki käyttämäni trailerit ovat nähtävissä ilmaiseksi pelinkehittäjien/julkaisijoiden YouTube-kanavilla. Kerron näistä trailereista lyhyesti luvun 2 loppupuolella, jonka jälkeen puran niistä keräämäni informaation luvussa 3. Suosittelen silti katsomaan ne ennen opinnäytetyöni lukemista ymmärtämisen helpottamiseksi. Trailereiden linkit löytyvät lähdeluettelosta.

Analyysin pohjana käyttämäni kerronnalliset rakenteet kattavat oletuksena koko tarinan alusta loppuun. Trailerit taas jättävät poikkeuksetta tarinan puutteelliseksi: traileri ei voi

kertoa kaikkea, sillä se tekisi oman tarkoituksensa kiinnostuksen herättäjänä ja ostopäätökseen johtavana tyhjäksi. Silti trailereillakin on väkisinkin alku, keskikohta ja loppu. Onkin kiinnostavaa ottaa selvää, onko trailereissa huippukohtia tai selkeää alkua tai loppua, vai tuleeko siitä väkisinkin kerronnallisesti tasainen. Erityisesti trailerien loput kiinnostavat minua, jäävätkö tarinat huippukohtiin, vai kerrotaanko tarinasta vain alku? Pyrin vastaamaan opinnäytetyössäni erityisesti näihin kysymyksiin.

Hyödynnän aikaansaamaani analyysiä oman peli-ideani pohjalta tekemääni traileriin, sillä myös sen pääpaino on tarinankerronnassa. Analysoin omaa pelitraileriani rinnakkain muiden valitsemieni trailereiden kanssa luvussa 3.

Keskityn juuri tarinallisiin rakenteisiin siksi, että kirjallisuustiede kokonaisuudessaan on niin laaja alue, ettei sitä saisi millään mahtumaan opinnäytetyön asettamiin rajoihin. Valitsin samasta syystä kolme yleisintä kerronnan rakennetta, joiden pohjalta analysoin valitsemiani trailereita. Kerron rakenneteorioista tarkemmin luvun kolme alussa, jonka jälkeen siirryn purkamaan keräämääni aineistoa trailerikohtaisesti. Analyysiäni varten olen tehnyt tarinallisista rakenteista taulukon (Liite 1), jonka pohjalta olen tarkastellut jokaista traileria erikseen. Olen erotellut teorioista kertomisen ja trailerien analyysin toisistaan siksi, että jokaisessa trailerissa on havaittavissa osia jokaisesta rakenteesta. Tämän takia koenärkevimmäksi selventää ensin, mistä rakenteesta on kyse, jonka jälkeen tarkastelen jokaista traileria tapauskohtaisesti.

Koska analyysini kohteena ovat nimenomaan yleiset rakenteet, en keskity opinnäytetyössäni muihin tarinallisiin yksityiskohtiin kuten henkilöhahmojen välisiin suhteisiin. Toinen suurehko asia, jonka olen rajannut analyysin ulkopuolelle on musiikin vaikutus tarinan rytmittämiseen ja käännekohtien painottamiseen: keskityn tarkkailemaan vain trailerien visuaalista tarinankerrontaa.

Monet omankin koulutusalan opiskelijoista tähtäävät pelialalle. Joillakin on selvänä haaveena päästä tekemään omia pelejä, jolloin niiden markkinointi on tärkeää. Trailerit ovat kaikkein selkein ja näkyvin tapa markkinoida peliä: niitä näkyy mobiilipelien keskellä mainoksina kaiken aikaa, ja hyvin tehty traileri kertoo pelistä enemmän kuin pelkät kuvakaappaukset tai lyhyt juoniselostus. Trailereista on tehty jonkin verran tutkimusta etenkin markkinoinnin näkökulmasta, mutta varsinaista rakenteellista analyysiä ei ole tehty. Toivon, että opinnäytetyöni pystyy antamaan uusille pelintekijöille tarinankerronnallisen

mallin, jonka avulla pystyy tekemään rakenteellisesti toimivan trailerin.

2 Videopelitrailer

Luvussa eritellään hieman traileri-sanankuuperää ja hyvin lyhyesti sitä, mistä se on alkujaan peräisin. Alaluvuissa tutkitaan tarkemmin videopelitrailerien ominaisuuksia ja avataan erilaisten trailerityyppien käsitteitä ja tehtäviä. Viimeisessä alaluvussa kerrotaan lyhyesti opinnäytetyössä käsiteltävistä trailereista.

Traileri (engl. trailer) on englanninkielinen termi, jolla nimitetään alkujaan elokuvanäytösten välissä näytettyjä lyhyitä mainospätkiä tulevista elokuvista. Elokuvaa näytettiin useita kertoja peräkkäin, ja trailereita näytettiin aina elokuvan jälkeen: sana trailer tarkoittaa alunperin perävaunua. Vaikka mainokset siirrettiin myöhemmin elokuvanäytösten alkuun, nimitys traileri oli kuitenkin jo jäänyt yleiseen käyttöön. (Wilton, 2007.)

Vaikka sana trailer on asiayhteydessä helposti ymmärrettävissä englanninkielellä etsiessä on hyvä huomata, että tällä hakusanalla löytää edelleen lähinnä perävaunuja. Vaikka sanakirjoissa ja Wikipediassa mainostamiseen käytetystä trailerista käytetään sanaa promotional trailer (Wikipedia, 2016) löytyy tälläkin hakusanalla edellä mainittuja perävaunuja. Onkin hyvä huomata, että löytääkseen nimenomaan videopeleihin tai elokuvaan liittyviä videoita, on hakusanoina käytettävä termejä movie trailer tai video game trailer. Jos etsittävä peli tai elokuva on jo tiedossa, tätä ongelmaa ei yleensä pääse syntymään.

Suomeksi traileri on arkikieltä: trailerin virallinen suomenkielinen nimitys on esittelyfilmi (Kielitoimiston sanakirja, 2016). Traileri on kuitenkin sanana yleistynyt erityisesti elokuva- sekä videopelialalla, minkä vuoksi käytän sitä opinnäytetyössäni.

2.1 Videopelitrailerin rakenne

Tässä luvussa kerrotaan tarkemmin videopelitrailerin rakenteesta, eli siitä, millaisiin osiin traileri voidaan jakaa.

Kuten seuraavassa alaluvussa mainitsen, kaikki käsittelemäni trailerit kuuluvat standardipituisten trailerien joukkoon, eli ovat kestoltaan 1,5-2,5 minuuttia pitkiä (Greene 2011). Se onkin yleisin pituus videopelitrailereissa, sillä tässä ajassa ehtii melko hyvin näyttää

kaikki pelin tärkeimmät osa-alueet.



Kuvio 1. Kuvakaappaus Child of Light pelin trailerista. (Child of Light trailer 2014.)

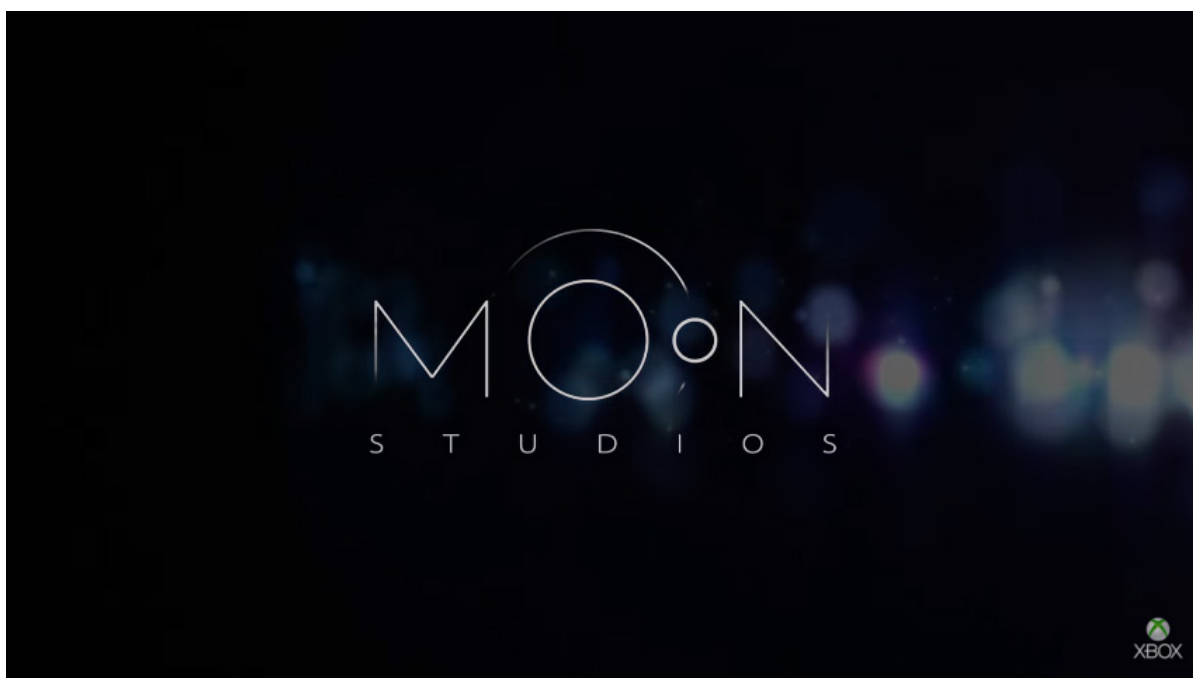
Kuviossa 1 olen ottanut kuvakaappauksen yhdestä esimerkkinä käyttämästäni trailerista, Child of Light, jonka olen jakanut osioihin aikajanan alapuolelle. Kyseiset osiot esiintyvät kaikissa käsittelemissäni trailereissa, joskin ne saattavat sijoittua eri kohtiin traileria tai olla hajautettuina pitkin traileria. Tässä luvussa viitatessani kuvioon tarkoitan kuviota 1, ellei erikseen mainita.

Kuviossa keltaisella ja numeroituna ykkösellä on ESRB- tai PEGI-ikärajoitus. Koska kaikki käsittelemieni pelien trailerit ovat amerikkalaisia julkaisuja, käytössä on ESRB-luokitus. ESRB on lyhenne sanoista Entertainment Software Rating Board - viihdeohjelmistojen luokittelulautakunta. Se perustettiin vuonna 1994 nimenomaan videopelien ikärajojen asettamisen helpottamista varten ja on käytössä Yhdysvalloissa ja Kanadassa. (Entertainment Software Association, 2016.)

PEGI on lyhenne sanoista Pan European Game Information - yleiseurooppalainen pelitieto. Se otettiin käyttöön keväällä 2003, jonka jälkeen se on korvannut monia kansallisia ikäluokitusjärjestelmiä. Ikärajoitukset eivät ole pakollisia peleissä, mutta pelien vähittäismyyjät vaativat yleensä PEGI-merkinnän, joten Euroopassa on harvoin myynnissä pelejä, joilla ei ole tätä luokitusta. (PEGI S.A., 2016.)

Ikärajamerkintöjen esittäminen myös pelien trailereissa on hyvin yleistä, samoin kuin elokuvamaailmassa esiintyvien merkintöjen esittäminen elokuvatrailereissa. Esiintyessä merkintä on yleensä aina heti trailerin alussa. Joissain tapauksissa - yleensä, kun peli on sallittu kaiken ikäisille - trailerin alussa on vain kehoitus katsoa pelin ikärajamerkintä joko ESRB:n tai PEGI:n internetsivuilta.

Sponsoreiden ja studion(/studioiden) esiintymiskohta on kuviossa merkitty sinisellä ja numerolla kaksi. Sponsorien määrä on yksilöllinen kunkin pelin kohdalla, eikä yleistä määrää ole: hyvin pienten pelien ollessa kyseessä sponsoreita ei välttämättä ole lainkaan. Varsinaisia sääntöjä sponsorien keskinäiselle järjestykselle tai esiintymiselle ei ole, mutta yleinen periaate on esittää suuremmat sponsorit ensin ja näkyvästi. Studion logo esitetään yleensä hyvin samalla tavalla, kuin suurimpien sponsoreiden logot: omakuvanaan niin, että kaikki huomio keskittyy siihen sen merkityksen painottamiseksi, kuten kuviossa 2.



Kuvio 2. Ori and the Blind Forestin studion logo keskellä traileria. (Ori and the Blind Forest trailer 2014.)

Esimerkkikuviossa sponsorit ja studio esitellään yhdessä kohdassa, mutta niiden asetelulle ei ole asetettavissa varsinaista sääntöä tai edes yleistyksiä. Tässä on paljon haajontaa jo tutkimuksessa käyttämäni trailerien kesken. Journeyn trailerissa sponsoreiden ja studion esittelyt on siroteltu trailerin alkupuolelle pelistä otettujen videopätkien väliin - joskin itse tarinallinen osuus traileria alkaa vasta logojen näytön jälkeen. Ori and the Blind Forestin trailerissa studion logo näytetään vasta trailerin keskivaiheilla. Joissain

tapauksissa studioiden logot näytetään lisäksi pelin oman logon yhteydessä.

Kuviossa pitkä, vaaleanvioletti ja numerolla kolme merkitty osa on pelin tarinallinen kohta. Se sisältää avauksen eli intron, mutta ei rajoitu pelkästään niihin. Child of Lightissa tarinallinen osa keskittyy vain trailerin alkupuolelle, kun Ori and the Blind Forestissa tarinallinen osa sijoittuu sekä trailerin alku- että loppupuolelle.

Trailerissa tarinallinen osa näyttää yleensä pelin alkuasetelman. Child of Lightin tapauksessa se kertoo Auroran tarinan, josta peli lähtee käyntiin. Ori and the Blind Forest on jakanut pelin oman intron kahtia trailerin alkuun ja loppuun. Journeyn traileri puolestaan näyttää hyvin vähän erillistä tarinaa vaan luottaa siihen, että pelilliset elementit kertovat tarinaa paremmin kuin erillinen osuus.

Child of Lightissa intro on tehty satukirjamaiseen tyyliin, joka on eri näköistä kuin itse peligrafiikat. Child of Light on käsittelemistäni peleistä ainoa, jossa tyylinvaihdoista käytetään myös trailerissa. Journeyssa on joitakin tarinankerronnallisia kohtia, joissa on tyylinvaihdos, mutta niitä ei ole otettu traileriin mukaan ollenkaan. Ori and the Blind Forest puolestaan ei sisällä tyylinvaihdoksia lainkaan, vaan kaikki pelin kohtaukset on tehty samalla tyyllillä pelattavien osuuksien kanssa.

Kuviossa vihreällä ja numerolla neljä merkitty osuus on pelattavuutta esittelevä osuus, jossa esitellään lisäksi erilaisia miljöitä, taistelukohtauksia ja tarinan osasia. Pelistä riippuen osuudessa painottuvat erilaiset asiat: koska kaikki esittelemani pelit ovat seikkailupelejä, suurin osa pelillisyydestä keskittyy pelimaailmassa matkaamiseen ja erilaisiin ympäristöihin. Esim. Journeyssa ei ole taistelukohtauksia lainkaan, jolloin pelillinen osuus koostuu pelkästään eri paikoissa kulkemisesta. Ori and the Blind Forestissa vihollisten kohtaaminen tapahtuu pelin yleismiljöössä, jolloin taistelu näytetään luonnollisena osana eri ympäristöissä etenemistä, kun Child of Lightissa taistelukohtaukset käydään erillisessä asetelmassa. Child of Lightissa esitelläänkin eri seikkailumiljöiden lisäksi sekä taisteluympäristöjä että niissä esiintyviä vihollisia.

Viimeinen kohta on merkitty kuviossa punaisella ja numerolla viisi. Kattaa yleensä sekä julkaisualustan jolla peli on ilmestynyt - esimerkiksi Xbox tai PlayStation - että pelin oman logon ja mahdollisesti studion logon, joko kertauksena tai ensimmäistä kertaa.

2.2 Mikä on videopelitrailerin tehtävä?

Tässä luvussa avataan erilaisten videopelitrailerien käyttötarkoituksia ja ominaisuuksia, sekä käsitellään lyhyesti hyötyjä, joita traileri tuo videopelin markkinointiin.

Lyhyimmillään ilmaistuna trailerin tarkoituksena on herättää ostajan mielenkiinto. Mielenkiinnon herättämisen tarkoituksena on saada ostaja kiinnostumaan tuotteesta eli pelistä niin paljon, että hän haluaa käyttää rahaa päästäkseen pelaamaan sitä.

Trailerityyppejä on erilaisia muunmuassa pituudesta tai käyttötarkoituksesta riippuen. Virallista listausta aiheesta ei ole, mutta esittelen sellaisia, jotka ovat vakiintuneet yleiseen käyttöön. Koska trailerit ovat lähtöisin elokuvamaailmasta, jossa niitä edelleen käytetään eniten, myös termistö on pitkälti elokuvatermistöä. Pysin parhaani mukaan soveltamaan niitä videopelitrailereihin ja jätin pois sellaiset, joita videopeleistä ei yleensä tehdä, kuten elokuvateattereissa näytettävät trailerit (theatrical trailer) sekä muut harvinaisemmat tapaukset (kuten kansainväliset julkistamistrailerit).

Teaser trailer on yleensä hyvin lyhyt, noin minuutin tai puolitoista kestävä video, jossa käytetään jo valmiiksi saatua materiaalia jopa vuotta ennen teoksen varsinaista julkaisua, vaikka tuote ei olisikaan kokonaan valmis. Sen tarkoituksena on herättää mielenkiinto tuotetta kohtaan hyvissä ajoin niin, että tulevat ostajat kiinnostuvat siitä ja tuotetta saadaan myytyä paljon heti julkaisuajankohtana. (Soundtrack.net 2016, Greene 2011.) Teaser-trailerit ovat melko yleisiä videopelimaailmassa. Oma projektitrailerini kuuluu tähän kategoriaan.

Standardimittainen traileri on pituudeltaan noin 1,5-2,5 minuuttia kestävä video, joka esittelee mainostamansa tuotteen mahdollisimman monipuolisesti kuitenkin paljastamatta liikaa juonesta (Greene 2011). Kaikki käsittelemäni trailerit kuuluvat standardiluokkaan sekä kestoaltaan että sisällöltään: kaikissa esitellään sekä juonta että pelimekaniikkaa.

Pitkä traileri on virallisesti pituudeltaan neljä minuuttia, koska Motion Picture Association of America myöntää amerikkalaisille elokuvastudioille vuosittain luvan esittää yksi enintään neljän minuutin pituinen traileri, joka yleensä tehdään studion suurimmasta investoinnista kyseiselle vuodelle (Greene 2011). Käytännössä, etenkin kun kyseessä ovat elokuvastudioista riippumattomat videopelit, kyseessä on traileri, joka on pituudeltaan

reilusti yli standardimittaisen trailerin 2,5 minuuttia.

TV-spotit ovat 15-60 sekunnin mittaisia televisiomainoksia, joissa näytetään hyvin lyhyesti, missä pelissä on kyse (Soundtrack.net 2016). Kyseiset trailerit ovat videopelimaailmassa harvinaisia, mutta myös Suomen televisiossa on nähty esimerkiksi King-peliyhtiön mobiilipelimainoksia.

Omana elokuvamaailmasta irrallisena trailerinaan voidaan mielestäni mainita mobiilipelitrailerit. Mobiilipelit ovat matkapuhelimella pelattavia pelejä, joita yleensä mainostetaan toisten mobiilipelien sisällä. Mobiilipelitrailerit ovat standardipituudeltaan noin 40-60 sekuntia pitkiä (The Simple Guide To Making Awesome Mobile Game Trailers 2015) kuten teaser trailerit, mutta oman kokemuksen perusteella 10-40 sekuntia pitkät trailerit ovat myös yleisiä. Kuviossa 3 nähtävän Candy Crush Jelly Sagan mobiilimainos kestää 15 sekuntia. Nämä trailerit ovat yleensä pääosin pelkkään pelimekaniikkaan keskittyviä, eikä muita elementtejä juuri ole. Tarinaa suositellaan kerrottavaksi trailerin avulla myös mobiilipeleissä (The Simple Guide To Making Awesome Mobile Game Trailers 2015), mutta käytännössä näin tapahtuu valitettavan harvoin.



Kuvio 3. Candy Crush Jelly Sagan mobiilitraileri. (Candy Crush Jelly Saga Trailer)

Jotkut lukevat trailereihin myös muita materiaaleja, joita itse tuotteessa ei ole näytetty, kuten pilalle menneet kohtaukset tai tekijöiden haastattelut (Greene 2011). Mielestäni tämä on kuitenkin omituinen lisäys, koska jo englanninkieliseen trailerin käsitteeseen kuuluu

olennaiselta osalta sana promote - myyntiä edistävä, kuten WSOY:n Suomi-englanti-suomi-sanakirjassa määritellään. (Suomi-englanti-suomi-sanakirja 2002, trailer.) Tämän perusteella määrittelen itse trailerin julkisesti näytillä olevaksi videoksi, jonka tarkoitus on kiinnittää potentiaalisten asiakkaiden mielenkiinto ja lisätä täten tuotteen myyntiä.

Vaikka pilalle menneet kohtaukset ja muu lisämateriaali voivatkin joissain tapauksissa olla myyntiä edistävää - esimerkiksi jos kyseessä ovat DVD-lisämateriaalit - on lisämateriaali harvoin varsinaista markkinointimateriaalia. Yleensä tällaisen lisämateriaalin näkemiseksi pitää ensin ostaa tuote, usein erikoisjulkaisu, jolloin oma käsitykseni trailerin yleisestä nähtävyydestä ja uusien asiakkaiden houkuttelemisesta ei täyty, minkä vuoksi en itse hyväksy kyseisen materiaalin lukemista mukaan trailerien joukkoon.

2.3 Analysoitavat esimerkkitrailerit lyhyesti

Tässä aluvuossa kerron lyhyesti analyysissä käyttämästäni trailereista, peleistä, joista ne on tehty sekä perustelen, miksi valitsin juuri kyseiset trailerit.



Kuvio 4. Journeyn pelaajahahmo pyrkii eteenpäin aavikolla raunioiden keskellä. (Journey Trailer, 2012.)

Journey (suom. Matka) on peli, jonka pääpaino on tunnelmassa ja juonessa, ja kuten nimestä voi päätellä, päämäärä ei ole pelissä se tärkein asia. Jo pelin tekijöiden kuvauksen perusteella pelin tarkoituksena on antaa elämys, joka koostuu itsensä löytämisestä, ympäristön tutkimisesta ja sen ikivanhojen mysteerien selvittämisestä sekä pelaajahah-

mon elämän tarkoituksen löytämisestä. (thatgamecompany, 2016.)

Trailerin alussa näkyy vain hiekkaa, minkä jälkeen kamera kääntyy ylöspäin kohti aurinkoa. Pelaajahahmo näkyy ensimmäistä kertaa vasta lähellä trailerin puoliväliä ensin seisomassa, sitten kävelemässä ja juoksemassa hiekan keskellä, kuten kuviossa 4. Pian toinen saman näköinen hahmo ilmestyy kuvaan, ja hahmojen näytetään kulkevan matkaa yhdessä erilaisten ympäristöjen läpi. Taustalla näkyy välillä matkan kohde: vuori, jonka huipulta nousee korkea valopilari. Trailerin lopussa hahmo seisoo yksin dyynillä vuori vielä kaukana edessään.

Journeyn trailerin otsikossa on termi launch trailer, julkistamistraileri. En ole eritellyt kyseistä termiä kappaleessa 2.2 muiden trailerityyppien kanssa, mikä johtuu siitä että tällä nimityksellä ei ole muuta vaikutusta traileriin kuin sen julkistamisajankohta. Journeyn tapauksessa traileri julkaistiin melkein samaan aikaan pelin kanssa: trailerin julkaisupäivä oli 9.3.2012, kun pelin julkaisupäivä oli 13.3.2012.

Pelistä on olemassa muutama eri traileri, mutta valitsin julkistamistrailerin ensinnäkin koska etsiessä Journey-traileria kyseinen traileri on ensimmäinen, jota sekä Google että YouTube tarjoavat. Lisäksi seuraavaksi yleisin traileri on pelin uudelleenjulkaisun yhteydessä julkaistu traileri, johon on lisätty mainoksia ja enemmän pelinäköymää. En valinnut sitä, koska halusin pureutua nimenomaan ennen pelin alkuperäistä julkaisua ilmestyneisiin trailereihin.

Ori and the Blind Forest (suom. Ori ja sokea metsä) kertoo tarinan Orista, valo-olennosta, joka putoaa vastasyntyneenä myrskyssä puusta ja päätyy Naru-nimisen olennon adoptoitavaksi. Onnellinen elämä saa käänteen, kun Naru kuolee, ja nyt orpo Ori pyörtyy lähelle metsän Spirit Treetä, jonka voimin hän palaa henkiin. Ori löytää kumppanikseen henkiolento Seinin, joka kertoo, miten maailman saa takaisin tasapainoon. Matkalla Ori saa tietää enemmän omasta roolistaan maailmassa. (Moon Studios, 2014.)



Kuvio 5. Ottovanhempi Naru leikkimässä Orin kanssa kesken sillanrakennuspuuhien. (Ori and the Blind Forest Trailer, 2014.)

Traileri alkaa tarinan alusta näyttäen, kuinka valkoista valoa hohtava lehti, Ori, irttaa puusta ja leijailee Narun ohitse. Naru kävelee Orin perässä, näkee kuinka Ori muuttuu lehdestä pieneksi olennoiksi ja ottaa tämän syliinsä. Seuraa kohtausta siitä, kuinka Naru ja Ori elävät elämäänsä yhdessä, kuten kuviossa 5 näkyy. Äkkiä tunnelma muuttuu, ja kuvassa näytetään suuri musta pöllö Kuro lentämässä kohti metsän keskeltä kohoavaa suurta, valoa hohtavaa puuta. Seuraavassa hetkessä Ori seisoo pimeässä jonkinlaisen pilarin vieressä, jonka sisältä nousee valkoista valoa hohtava energiasäde. Musta lintu laskeutuu Orin lähelle ja lähestyy tätä uhkaavan oloisesti. Kohtausta seuraa joukko nopeasti vaihtuvia kuvia pelitilanteista, joiden välissä palataan välillä takaisin näyttämään, kuinka lintu ottaa askelia kohti Oriä, kunnes he lopulta seisovat kasvot vastakkain. Tilanne jää auki, ja trailerissa palataan näyttämään luolaa, jossa Naru istuu hengettömän näköisenä ja Ori yrittää turhaan herättää tätä. Lopuksi Ori makaa suuren puun lähellä kärsivän näköisenä, kun valkoiset kukat puhkeavat kukkaan edeten Oriä kohti puuta, jossa syttyy paljon pieniä valoja.

Trailerissa ei ole dialogia, mutta toisin kuin narraatioltaan täysin hiljaisessa Journeyssä, Ori and the Blind Forest pelissä kuullaan kertojääni, joka on pelin suuren Spirit Treen ääni. Kertojan lisäksi ainoa puhuva hahmo on valo-olento Sein, joka kertoo asioita ympäröivästä maailmasta sitä mukaa, kun niihin törmätään. Varsinaista dialogia siis ei ole,

eikä kukaan trailerissa esiintyvistä hahmoista sano mitään.

Ori and the Blind Forest on trailereista kaikkein sekavin, eikä siinä näytetä muuta kuin aivan tarinan alku, vaikka sekaan onkin ripoteltu hieman kuvia pelimaailmasta monesta eri kohdasta pelin tarinaa. Pelkän trailerin perusteella pelin juonesta on hieman hankala saada otetta, minkä vuoksi joudun tätä traileria tarkastellessani turvautumaan hieman enemmän omiin tietoihini itse pelistä. Esimerkiksi trailerin lopussa olevassa kohtauksessa Ori kuolee ennen jälleensyntymäänsä, josta peli alkaa, mutta tätä voi olla vaikea ymmärtää pelkän trailerin perusteella.



Kuvio 6. Aurora lentää metsän läpi. (Child of Light Trailer, 2014.)

Child of Light (suom. Valon lapsi) on käsittelemistäni peleistä ainoa, jossa on puhuttuja vuorosanoja. Hahmot keskustelevat keskenään riimein, ja tarina on vahvasti satukirjamainen prinsessoineen ja ilkeine äitipuolineen. Trailerin alussa kertojaääni kertoo lasimaalausten tavoin kuvitettuna tarinan kuninkaasta ja pelin päähenkilöstä prinsessa Aurorasta, sekä kuolleesta kuningattaresta. Prinsessa Auroralla ja kuninkaalla on todella läheiset välit, kunnes kuningas löytää uuden mielitietyn ja Aurora kuolee. Kuolinsyytä ei trailerin tarinassa kerrota, vihjataan vain kuninkaan uuden rakastetun olevan huono valinta, ja näytetään, kuinka Aurora kuolee unissaan. Tämä ei kuitenkaan ole tarinan loppu vaan alku, ja Aurora herää itselleen tuntemattomasta maailmasta. Nyt trailerin tyyli muuttuu samaksi kuin se on itse peliä pelattaessa ja alkaa viedä katsojaa ympäri pelin maailmaa, kuten kuviossa 6 esitellen sekä pelimekaniikkaa että taistelukohtauksia.

Lopuksi näytetään kysymyksiä herättävä kohtaus, jossa salaperäinen hahmo on oletettavasti aikuiseksi kasvaneen Auroran vierellä.

Kaikista valitsemistani peleistä Child of Light on ehdottomasti tarinankerronnaltaan perinteisin luottaen dialogiin kantavana elementtinä. Trailerissa tätä dialogia ei näytetä, mutta halusin mainita asian siksi, että se heijastuu mielestäni mielenkiintoisella tavalla siihen, millä tavalla traileri on tehty. Muissa trailereissa ei sanota sanaakaan, mutta Child of Lightin tapauksessa koko alkutilanne pohjustetaan kertomalla sama tarina, joka pelin alussa nähdään.

Child of Lightista valitsemani traileri on nimeltään story trailer eli tarinatraileri. Valitsin sen siksi, että opinnäytetyöni aiheena on tarina, eikä esimerkiksi pelimekaniikka, johon eräs toinen kyseisestä pelistä julkaistuista trailereista keskittyy.



Kuvio 7. Blank Worldin hiiri katsoo outoa maailmaa ensimmäistä kertaa.

Oma projektitrailerini kuuluu luonteeltaan enemmän teaser-kategoriaan, sillä se on lyhyt, koostettu niistä raaka-aineista, joita olen toistaiseksi saanut valmiiksi, eikä siinä ole pelillisiä elementtejä vielä lainkaan. Kirjoitushetkellä se on oikeastaan storyboard-vaiheessa, eli sen tarinalliset elementit ja rytmitys on mietitty, mutta kaikki kuvitus on vielä kesken-eräistä, kuten kuviossa 7.

Blank World (suom. väritön maailma) on tarina harmaasta otuksesta, hiirestä, joka herää

itselleen tuntemattomasta valkoisesta maailmasta, joka on täynnä valkoisia huonekaluja joilla on mustat ääriviivat. Hiiri ei tiedä kuka on tai missä on, ja lähtee vaeltamaan eteenpäin toivoen saavansa tietää vastaukset näihin kysymyksiin, päätyen erilaisiin maailmoihin ja selvittäen pieniä arvoituksia, jotka johtavat maailman suurien salaisuuksien jäljille. Peli kertoo hiiren matkasta, muiden auttamisesta, värin ja ilon palauttamisesta maailmaan sekä itsensä löytämisestä.

Trailerissa hiiri herää ja lähtee kävelemään valkoisessa maailmassa ilman päämäärää, kunnes se näkee leijuvaan sinisen höyhenen, joka on ainoa värillinen asia jonka hiiri on maailmassa nähnyt. Hiiri kävelee höyhenen luo ja ojentaa kätensä sitä kohti, jolloin höyhen laskeutuu hiiren kädelle, välähtää voimakkaasti ja katoaa hiiri mukanaan. Viimeisessä kuvassa hiiri seisoo nyt tavallinen höyhen kädessään toisessa maailmassa, jossa kaikki on värikästä, litteää kulissia.

Tein trailerin storyboardin paljon ennen opinnäytetyöni aiheen varmistumista, joten samankaltaisuudet esim. Journeyn trailerin kanssa - mitä erittelen myöhemmin luvussa 3.3 - ovat tulleet itselleni täytenä yllätyksenä opinnäytetyötä kirjoittaessani.

Kaikki valitsemani pelit ja niin myös trailerit ovat osin samankaltaisia, mutta myös hyvin erilaisia keskenään. Mielestäni onkin mielenkiintoista, miten kolme tunnelmaltaan ja ajatukseltaan niin samantyyppistä peliä ovat etenkin tarinankerronnallisilta elementeiltään niin erilaisia. Vaikka trailereissa dialogin määrän eroja ei näy, ne on mielestäni silti helppo asettaa järjestykseen sen perusteella, miten kerrontapainotteisia ne ovat. Journeyssa itse kerrontaa on hyvin vähän, ja kaikki päättely tarinan kulusta jätetään katsojan itse ratkottavaksi. Ori and the Blind Forest on jo avuliaampi: katsojalle näytetään hahmot ja avataan tarinan lähtökohtia selkeiden tapahtumien avulla. Child of Light kertoo katsojalle suoraan, mitä tarinan alussa tapahtuu. Oma trailerini sijoittuu Journeyn ja Orin väliin, sillä se näyttää katsojalle alun tilanteen ja mitä tapahtuu, muttei tarkoituksellisesti paljasta ympäristöstä tai hahmosta juuri mitään.

Kyseisten pelien trailerit ovat kaikki mielestäni hyviä esimerkkejä tarkastelemani genren pelitrailereista ja sopivat hyvin katsaukseksi opinnäytetyöhöni. Kaikissa kolmessa valmiissa trailerissa on havaittavissa selkeä pääjuoni, jonka seuraaminen seuraavassa luvussa esittelemieni tarinankerronnallisten mallien perusteella on helppoa.

3 Tarinankerronta

3.1 Tarinankerronnan perusteita

Tässä luvussa avataan hieman yleisen tarinankerronnan perusteita ja käsitteitä, kerrotaan erityisesti suljetun ja avoimen draaman eroista sekä kerrotaan tarkemmin Aristoteleen runousopin vaikutuksesta nykyisiin tarinan rakenteisiin. Suurin osa tarinankerronnallisten rakenteiden malleista tulee suoraan näytelmäkirjallisuudesta.

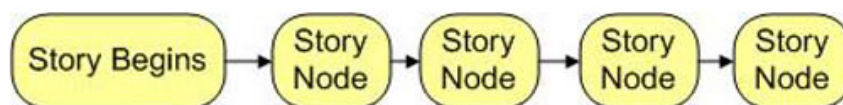
Aristoteelinen draaman kaari toimii pohjana suurimmalle osalle kaikista nykyäänkin käytetyistä kerronnan rakenteista, minkä takia mainitsen sen erikseen, mutta en käytä sitä omana rakenteenaan analysoidessani trailereita myöhemmin. Tämä siksi, että erityisesti Freytag on rakentanut oman teoriansa suoraan Aristoteleen rakenteen päälle jopa siinä määrin, että Freytagin kaarta käytetään oppikirjoissa kuvittamaan Aristoteleen draaman rakennetta ja käsitteitä, kuten Berg ym. ovat kirjassaan tehneet. (Berg, Kiiskinen, Mäntynen & Soikkeli 2005, 281.) Myös Field käyttää Aristoteleen runousoppia oman mallinsa lähtökohtana (Field, 305).

Kaikki valitsemani kerronnan rakenteet ovat suljetun rakenteen malleja. Tyypillisimmillään ne ovat yhtenäisiä tarinoita, joiden alussa esitetään kysymykset, joihin lopussa on saatu vastaukset. Suljettu muoto painottaa harmoniaa, järjestystä ja kokonaisuutta, ja tarinan maailmassa on tietty olotila, joka järkkyy tarinan aikana ja palaa lopulta tasapainoon kysymysten selvittyä tarinan lopussa. (Reitala & Heinonen 2001, 28.)

Suljettua draamaa on nimitetty myös aristoteeliseksi draamaksi, sillä monet säännöt ja ihanteet, joita erityisesti klassisten kausien draamatikot käyttivät, ovat syntyneet Runousopin pohjalta. Viisinäytöksinen rakenne, jota myös Freytag käyttää ja joka eritellään tarkemmin luvussa 3.2.2, on klassisessa dramatiikassa yleisin, mutta sen ohella on vallinnut myös kolminäytöksinen, hieman yksinkertaisempi rakenne. Sekin sisältää jaon johdatukseen, kehittelyyn ja purkamiseen, joihin liittyy yhden käännekohtan nouseminen keskeiseen asemaan. Aristoteleen mielestä hyvä juoni on ehyt ja sikäli aukoton, ettei mitään voi poistaa tai sijoittaa eri paikkaan. (Palmgren 1986, 411-415.)

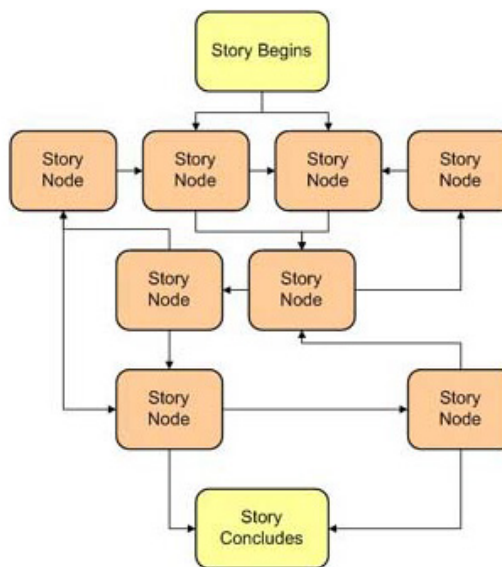
Avoin draama on määritelty lähinnä suljetun draaman kautta, sen vastakohtana. Avoimen draaman sisälle mahtuu hyvin monenlaisia rakenteita, joita yhdistää vain se, ettei niitä voi lukea suljetun draaman malleihin. Shakespeare on toiminut esikuvana monen

avoimeen draamaan lukeutuvan näytelmän rakenteista. (Palmgren 1986, 415.) Kuviossa 8 on helposti havaittavissa suljetun ja avoimen draaman rakenteiden eroja.



Lineaarinen

Ei-lineaarinen



Kuvio 8. Lineaarinen tarina ja ei-lineaarinen tarina sopivat hyvin suljetun ja avoimen draaman rakenne-erojen havainnollistamiseen. Koottu Parisen (2002) aineistosta.

Valitsemiani suljetun draaman rakenteita on helppo soveltaa esimerkkeinä käyttämieni pelien trailereihin, sillä niistä jokaisessa on lineaarinen tarina. Kaikki käsittelemäni pelit etenevät juonellisesti tietyssä järjestyksessä josta poikkeaminen on mahdotonta, eikä vaihtoehtoisia loppuja tai juonikuvioita ole. Jos olisin valinnut joukkoon pelin jonka rakenne on avoimempi esimerkiksi sen suhteen, missä järjestyksessä tarinan osat voi pelata, olisi ollut perusteltua ottaa analyysiin mukaan myös avoimen draaman teorioita. Suurin osa seikkailupeligenreen kuuluvista videopeleistä kuitenkin sisältää ainakin yhden lineaarisen juonen, jota voi tarkastella suljetun draaman rakenteiden pohjalta: niin myös kaikki valitsemiani esimerkkipelit.

3.2 Kerronnallisia rakenteita

Seuraavissa osioissa avaan yleisimmin tunnettuja kerronnallisia rakenteita ja vertaan niitä analysoimiini trailereihin. Olen koonnut jokaisesta mallista listan pääpiirteitä, joiden

pohjalta olen tehnyt taulukon ja tarkastellut kunkin trailerin rakennetta. Kyseiset taulukot ovat nähtävissä liitteessä 1, ja palaan niihin tarkemmin luvussa 3.3.

Ennen analyysiä erittelen tarkemmin käyttämiäni rakenteita ja sitä, millaisiin osioihin ne jakautuvat.

Olen valinnut kyseiset mallit siksi, että etsiessäni tarinallisia rakenteita nämä kolme tulivat eniten esille. Freytagin malli on kolmesta ehkä tunnetuin ja se mainitaan ainakin viitteellisesti esim. lukion oppimateriaaleissa (Berg ym. 2005, 281). Labovin malli on samankaltaisuudestaan huolimatta lähestymistavaltaan erilainen: siinä, missä Freytag keskittyy erityisesti tragedioihin ja konfliktipainotteisiin näytelmiin - kuten Palmgren (1986, 411-415) kirjassaan esittää - Labovin malli on kehitetty tutkimalla monia erityyppisiä näytelmiä. Fieldin malli puolestaan jakaa kertomuksen kolmeen näytökseen ja niiden sisältöihin, toisin kuin Freytag ja Labov joiden mallit eivät juuri sisällä alatasoja.

Vaikka rakenteiden pohjalta käsittelemäni aineisto ei ole näytelmäkirjallisuutta, käytän silti lähteiden mukaisia termejä kuten näytös ja yleisö. Tämän valinnan olen tehnyt siksi, että teorioiden tulkitseminen olisi selkeämpää: aluksi kokeilemani liika yleistäminen teki tekstistä hyvin vaikeaselkoista luettavaa.

3.2.1 William Labovin malli

Vaikka mallia kutsutaankin Labovin malliksi, se on tosiasiaa ilmestynyt William Labovin ja Joshua Waletzky yhteisessä tutkielmassa *Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience* (1966). Koska malli on kuitenkin yleisessä tiedossa nimellä Labovin malli ja Waletzky mainitaan muissa julkaisuissa vain harvoin, käytän tätä tapaa myös omassa työssäni. Käytän suomenkielisinä termeinä Bergin ym. (2005, 176) käyttämiä termejä.

Labovin malli sisältää kuusi erillistä jaksoa, jotka jakavat tarinan osa-alueisiin: esittely, orientaatio, tapahtumien kehittelyjakso, evaluointi, ratkaisujakso ja päätäntä (Berg ym. 2005, 176). Toisin kuin muissa rakenteissa, Labovilla ei ole mallissaan kliimaksia tai huippukohtaa, vaikka sellainen saattaa sisältyä evaluaatiojaksoon (Labov & Waletzky 1966, 37).

Esittely on kertomuksen avaus. Siinä tiivistetään tarinan keskeinen sisältö (Berg ym.

2005, 176). Labov ei erittele esittelyjaksoa varsinaisesti omaksi osiokseen, vaikka se onkin esillä hänen mallissaan. Esittely tuntuukin hänen mukaansa olevan vain aivan ensimmäinen tilanne, josta orientaatiojakso alkaa. (Labov & Waletzky 1966, 32, 41)

Orientaatiojaksossa esitellään tarinan yleinen alkutilanne, henkilöt, ajankohta ja syyt hahmojen paikallaoloon. Osan sisältö voi olla ripoteltuna useisiin kohtiin tarinaa, eikä se välttämättä sijaitse yhtenä kohtana peräkkäin. Jos orientaatiojakson osat on jätetty myöhemmäksi, ne saavat usein uuden merkityksen ja ne luetaan mukaan evaluaatiojaksoon, josta lisää myöhemmin. Labovin mukaan orientaatiojaksoa ei kaikissa kertomuksissa ole ollenkaan, eikä se välttämättä vastaa kaikkiin yllä mainittuihin kysymyksiin. (Berg ym. 2005, 176; Labov & Waletzky 1966, 31)

Tapahtumien kehittelyjaksossa tapahtuu varsinainen toiminta, sanominen ja tekeminen, jonka avulla tarinaa kuljetetaan eteenpäin, ja se onkin tarinan laajin osa (Berg ym. 2005, 176). Se on toiminnallisuutensa takia ehkä jaksoista helpoin tunnistettava, vaikka se voikin olla tiukasti kytköksissä evaluaatiojaksoon kuten seuraavassa kappaleessa esitetään.

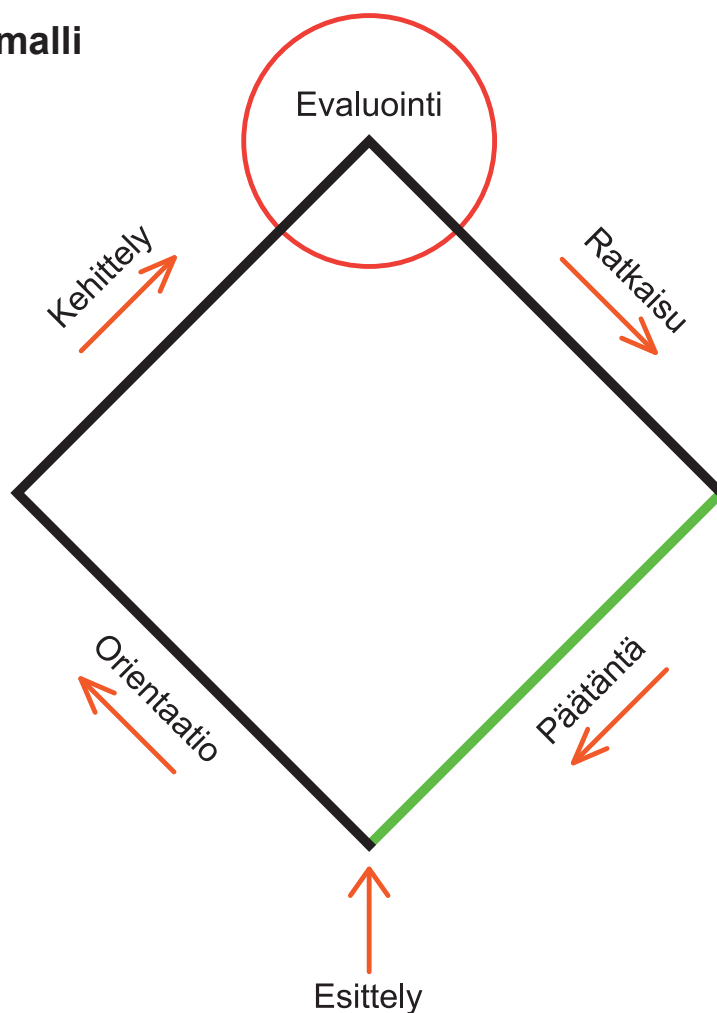
Evaluointi on tapahtumien arviointia, jonka avulla pyritään selvittämään, miksi tarina on kerrottu ja mikä sen merkitys on. Kuten orientaatio, tämäkin jakso voi esiintyä yhtenä kokonaisuutena tai hajautettuna useisiin kohtiin tarinaa (Berg ym. 2005, 176). Evaluaatiojakso on tärkeä osa tarinaa: ilman sitä tarina saattaa olla käytännössä toimiva kokonaisuus, mutta siitä puuttuu tarinan kertomisen syy ja tärkeys ja sen ymmärtäminen saattaa olla vaikeaa. Joissain tapauksissa evaluaatio voi pysäyttää tarinan hetkeksi: esimerkiksi jännityksen luominen vaarallisessa tilanteessa saattaa painottaa tarinan tärkeyttä sen henkilölle oleellisella tavalla, jolloin tunnelman kuvaaminen on evaluointia. Joskus evaluaatio sulautuu saumattomasti yhteen tapahtumien kehittämisen kanssa, jolloin tapahtumat jatkavat kulkuaan samalla kun niiden tärkeys käy yhä selvemmäksi. Evaluaatiolla onkin enemmän merkitystä kuin rakenteellisella kokonaisuudella. (Labov & Waletzky 1966, 33-39).

Ratkaisujakso tiivistää kertomuksen olennaisen osan ja kertoo, mitä lopulta tapahtui (Berg ym. 2005, 176). Ratkaisujakson alku on sidoksissa evaluaatiojaksoon, ja alkaa usein heti evaluaation jälkeen. Joissain tapauksissa evaluaatio ja ratkaisujakso kulkevat rinnakkain - samalla tavalla kuin evaluaatio ja kehittelyjakso voivat toimia - jolloin ratkai-

sujakso sijoittuu heti kehittelyjakson perään. Samoin silloin, jos evaluaatiojakso puuttuu kokonaan. (Labov & Waletzky 1966, 39.)

Bergin ym. (2005, 176) mukaan päätäntä lopettaa kertomuksen, mutta tämä on harhaanjohtava määritelmä eikä kerro läheskään kaikkea. Monet kertomukset loppuvat jo ratkaisujaksoon ja Labov itsekin toteaa, että päätäntäjakso on lisäelementti, joka lisätään joidenkin kertomusten loppuun. Päätäntä on alkuperäisessä tutkimuksessa nimetty tavaksi tuoda kertomus nykyhetkeen. Ehkä tunnetuin päätäntä kertomukselle on lausahdus: ”Ja he elivät onnellisina elämänsä loppuun saakka”. (Labov & Waletzky, 1966). Trailerien ollessa kyseessä yksi tapa sisällyttää niiden tarinoihin päätäntä ovat mielestäni sellaiset trailerit, jotka päättyvät samaan kohtaan josta peli tai traileri alkavat.

Labovin malli



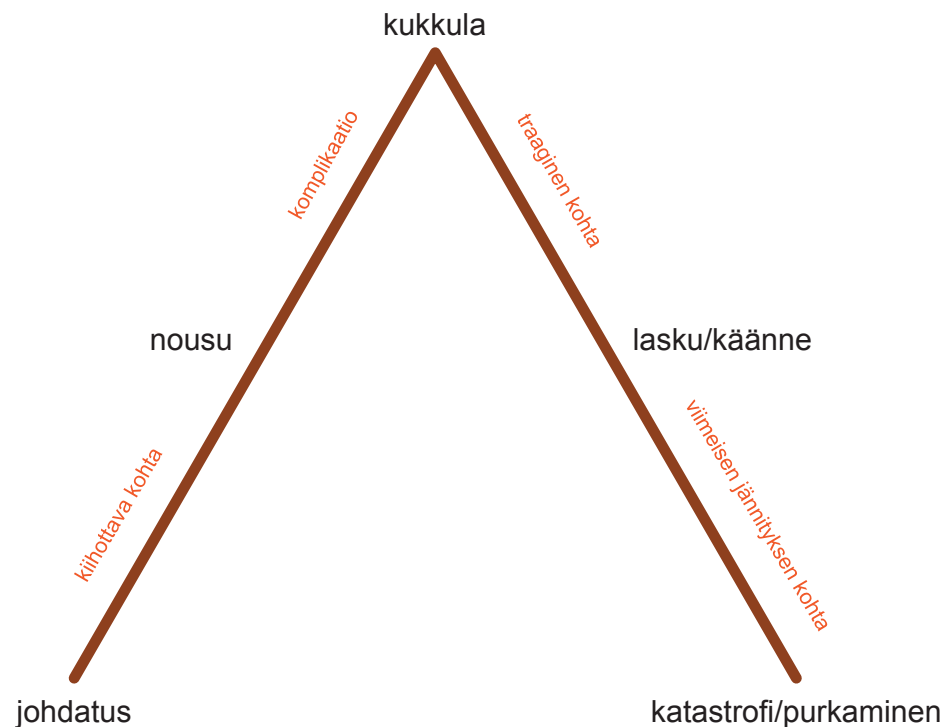
Kuvio 9. Labovin malli. Oma kuvitus Labovin ja Waletzky (1966, 41) pohjalta.

Kuvio 9 havainnollistaa Labovin mallin kulkua seuraavasti: esittely asettaa tarinan aloituskohdan ja kiinnittää yleisön huomion siihen, että jotain alkaa tapahtua. Orientaatio

kuljettaa tarinan taitteeseen, josta alkaa kehittelyjakso. Evaluointijakso saattaa pysäyttää kertomuksen etenemisen hetkeksi tarinan huipulle, mitä punainen ympyrä esittää. Ratkaisu purkaa tarinan jännitteitä, kunnes se muuttuu päätäntäjaksoksi joka kokoaa tarinan lopetuskohtaan. (Labow & Waletzky 1966, 41) Koska päätäntäjakso voidaan ajatella mahdollisesti poisjätettävänä osana, olen merkinnyt sen kuvioon vihreällä.

3.2.2 Freytagin malli

Freytagin Pyramidi



Kuvio 10. Freytagin pyramidi. Oma kuvitus Wheelerin (2004) ja Palmgrenin (1986, 411-415) pohjalta.

Freytagin malli sisältää viisi pääosaa, joista juonirakenteen tulisi hänen mielestään koostua. Ne asetellaan yleensä pyramidin muotoon kuten kuviossa 10. Osat ovat nimeltään johdatus, nousu, kukkula, lasku/käännne ja katastrofi/purkaminen. Viimeisten kohtien nimitykset riippuvat siitä, onko tarina tragedia (katastrofi) vai muunlainen draama (purkaminen). Johdatus esittelee lähtötilanteen, mutta konfliktin sysää varsinaisesti liikkeelle kiihottava kohta samalla tavalla kuin viimeisen jännityksen kohta voi viivyttää lopun purkamista. (Palmgren 1986, 412-415.) Tämän vuoksi myös pääosien väliin sijoittuvat alakohdat käydään luvussa läpi.

Johdatuksen eli exposition tehtävä on selvittää katsojalle tarinaa edeltävä osa, jonka tarinan päähenkilöt jo tietävät. Tämä määritelmä on tärkeä siksi, että tarinan sisällä tapahtuvat paljastukset ovat uutta tietoa myös tarinan hahmoille: johdatuksen tehtävänä on kertoa yleisölle hahmojen tiedossa olevia osia taustatarinasta. Johdatus päättyy kiihottavaan kohtaan. (Palmgren 1986, 413.)

Kiihottavassa kohdassa tulee yleensä esiin kertomuksen keskeinen ongelma tai este - konflikti - joka ei ratkea ennen aivan tarinan loppua. Se on yleensä päähenkilön tai tämän vastustajan aikaansaama. Kiihottava kohta laittaa tarinan tapahtumat liikkeelle ja on täten välttämätön jokaiselle kertomukselle toisin, kuin traaginen kohta ja viimeisen jännityksen kohta, joista lisää niille omistetuissa kappaleissa. (Palmgren 1986, 413.)

Nousu on jännityksen kasvamista kohti kertomuksen huippukohtaa, kukkulaa (Wheeler, 2014). Nousun aikana kertomuksen alussa alkanut konflikti kärjistyy, ja muita vähäisempiä konflikteja ja ongelmia saattaa syntyä sen rinnalle. Tätä kutsutaan komplikaatioksi, joka on kuviossa xx merkitty nousun ja kukkulan väliin. Nousun pääasiallinen tehtävä on kuitenkin edistää kertomusta ja kasvattaa jännitystä huippukohdan saavuttamiseen saakka. (Palmgren 1986, 413 : QuickBase n/d.)

Kukkula eli kliimaksi tai kriisi on kertomuksen huippukohta. Siinä jännitys ja/tai epävarmuus tapahtumien tulevasta kulusta on korkeimmillaan. Jännityksen purkautumistavasta riippuu, mihin osaan kertomus seuraavaksi etenee: traagiseen kohtaan vai laskuun. (Palmgren 1986, 413.)

Traaginen kohta ei ole pakollinen kohta kertomuksessa, vaan se esiintyy jos tarinassa yllättäen tapahtuu jotain surullista, synkkää tai kauheaa toisin, kuin kertomuksessa on odotettu käyvän. Traagisen kohdan tulee kuitenkin olla ymmärrettävä ja uskottava kertomuksen sisäisessä maailmassa. Traagisesta kohdasta käytetään usein myös nimitystä peripeteia, vaikka peripeteia onkin tiukemmin rajattu määritelmä kuin traaginen kohta. (Palmgren 1986, 413.) Aiheesta on kiistelty paljon kirjallisuustieteilijöiden kesken, joten en puutu siihen enempää tämän työn puitteissa.

Lasku/käännös merkitsee kohtaa, jossa kertomuksen konflikti alkaa selvitä. Jos kyseessä on tragedia puhutaan laskusta: tällöin toiminnan suunta kääntyy laskuun kohti lopullista tuhoa. Käännös on termi, jota käytetään jos kertomus on sävyllään neutraali tai kääntyy-

mässä kohti onnellista loppua. (Palmgren 1986, 413.)

Laskua voi seurata suoraan lopun katastrofi tai purkaminen, tai sitä voi edeltää viimeisen jännityksen kohta. Kuten traaginen kohta, viimeisen jännityksen kohta ei ole pakollinen. Tragediassa se voi olla vihoviimeinen toivonpilkahdus ennen lopullista katastrofia, muussa tapauksessa kyseessä voi olla vielä yksi konflikti, joka pitää selvittää ennen tarinan purkamista. (Palmgren 1986, 412 : QuickBase n/d.)

Katastrofi/purkaminen on lyhyesti ilmaistuna tarinan loppu. Tässä vaiheessa kertomusta konfliktit on ratkaistu joko onnellisesti tai onnettomasti, ja kertomuksen hahmot palaavat elämään normaalia elämäänsä. Usein purkamiseen sisältyy kohtaus, jossa näytetään esimerkiksi tarinan jälkeen tapahtuvia asioita joko heti tai vähän ajan päästä itse tarinan lopusta. Purkamisen tehtävä onkin sananmukaisesti purkaa tarinan aikana rakentunut jännite. (Wheeler 2004 : QuickBase n/d.)

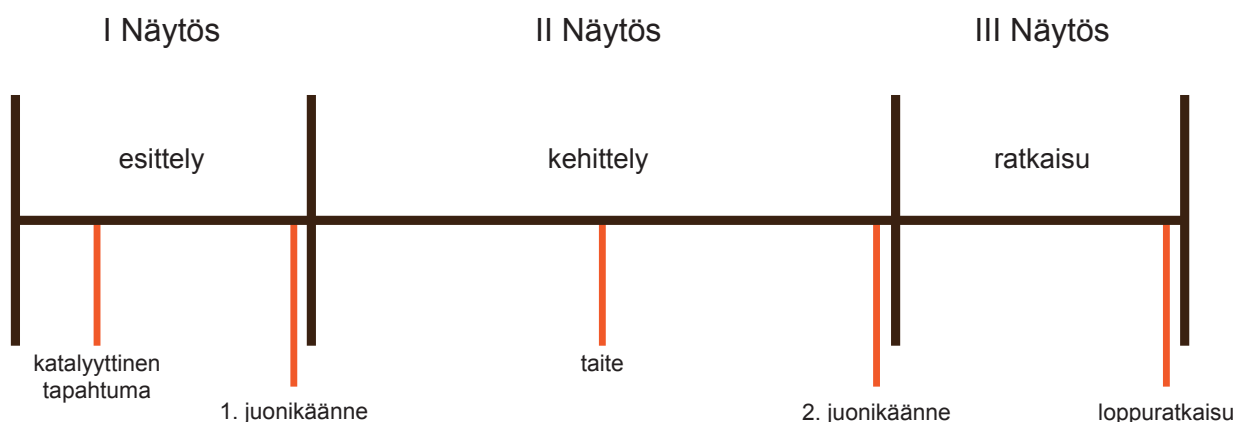
3.2.3 Syd Fieldin malli eli kolmen näytöksen malli

Syd Fieldin malli tunnetaan alkuperäiskielellä nimellä ”Syd Field’s Paradigm” eli Syd Fieldin paradigma. Asian helpottamiseksi olen kuitenkin päättänyt käyttää paradigma-sanana sijaan suomalaisempaa sanaa malli, jonka WSOY:n Suomi-englanti-suomi-sanakirja tarjoaa yhdeksi paradigm-sanan käännökseksi (2002, paradigm), koska käytän myös muiden teorioiden yhteydessä samaa sanaa. Fieldin mallin termien muina käännöksinä käytän Noodi-käsikirjoituspajan oppimateriaaleista löytyviä käännöksiä (Noodi 2010).

Fieldin malli jakautuu kolmeen pääosaan eli näytökseen, jotka määrittävät mistä kertomuksen osasta kukin osa kertoo. Osat ovat esittely, kehittely ja ratkaisu, joista kaikki sisältävät alakohtia: tätä havainnollistetaan kuviossa 11.

Field asettaa näytöksien pituuksille ajankohdat, koska hänen lähtökohtanaan ovat Hollywood-elokuvat ja niiden keskipituus (Field 2005, 22). Olen jättänyt ne pois tutkimuksestani siitä yksinkertaisesta syystä, että trailerit ovat huomattavasti lyhyempiä kokonaisuuksia. Minuutit olisi ehkä voinut muuntaa sekunneiksi, mutta koska Fieldin mallissa on selkeästi jaoteltu näytökset ja niiden sisältö myös ilman pituuksia, tuntuisi ajan tuominen mukaan muunnetussa muodossa hieman väkinäiseltä.

Syd Fieldin malli



Kuvio 11. Fieldin rakenne jakautuu kolmeen näytökseen. (Oma kuvitus Fieldin 2005 pohjalta.)

Ensimmäinen näytös, esittely, on tarinan aloitus, jossa selviää tarinan konteksti eli asiasyhteys. Sen tarkoitus on kertoa mistä tarinassa on kysymys, esitellä henkilöhahmot ja avata yleisölle millaisista olosuhteista tarina alkaa. Ensimmäisessä näytöksessä rakennetaan myös henkilöhahmojen välisiä suhteita toisiinsa sekä heitä ympäröivään maailmaan ja tilanteeseen. (Field 2005, 24).

Katalyyttinen tapahtuma on käänne, joka saattaa tapahtumat käyntiin. Sen tarkoituksena on olla se piste, josta tapahtumien voi sanoa todella alkavan. Tapahtumien käynnistämisen lisäksi kohdan on herätettävä yleisön mielenkiinto. Hyvän kertomuksen kannalta onkin hyvä ymmärtää tämän tapahtuman merkitys koko lopputarinan kannalta. (Field 2005, 129-131.) Katalyyttinen tapahtuma on samantyyppinen Freytagin mallin kiihottavan kohdan kanssa: molemmat ovat tärkeitä tapahtumakohtia, jotka ovat vastuussa siitä, että tarina alkaa edetä.

Ensimmäinen juonikäännös sijoittuu aivan ensimmäisen näytöksen loppuun. Juonikäänteiksi nimitetään kohtauksia, joiden avulla siirtyminen näytöksestä toiseen onnistuu ilman katkonaisuutta: se on tapahtuma, joka koukuttaa yleisön ja kääntää toiminnan suunnan. Juonikäänteet aiheutuvat aina päähenkilön valinnoista, jotka määräävät toiminnan suunnan. Valintojen ei tarvitse olla suuria ja tapahtumantäyteisiä, vaan juonikäännös voi hyvin olla pieni ja aluksi melkein huomaamaton päätös. (Field 2005, 26-27.) Toinen juonikäännös - joka sijoittuu toisen näytöksen loppuun - toimii samalla tavalla kuin ensimmäinen,

minkä vuoksi en erittele sitä tarkemmin.

Toinen näytös, kehittely, on näytös jossa päähenkilö kohtaa vastoinkäymisiä toistensa jälkeen. Vastoinkäymiset estävät häntä saavuttamasta päämääräänsä, joka määritellään asiaksi jonka hahmo haluaa voittaa, saada tai saavuttaa tarinan puitteissa. Toinen näytös jakautuu kahteen puoliskoon sen keskellä olevan taitteen molemmin puolin. (Field 2005, 25)

Vastoinkäymisistä syntyy konflikti, joka on Fieldin mukaan tarinalle välttämätön:

All drama is conflict. Without conflict, you have no action; without action, you have no character; without character, you have no story; and without story, you have no screenplay. (Field 2005, 25.)

Taite on alkuperäiskielellä mid-point eli keskikohta. Se on kertomuksen edistyspiste, jonka tehtävänä on liikuttaa juonta eteenpäin. Taitteessa tapahtuu usein päähenkilön elämän kannalta mullistava tapahtuma, jonka jälkeen entiseen ei enää ole paluuta. Taitteen jälkeen seuraa toinen juonikäännös, josta siirrytään kolmanteen näytökseen. (Field 2005, 27, 212.)

Kolmas näytös, ratkaisu, on hyvä heti aluksi erottaa tarinan lopusta: ratkaisu ei ole loppu, sillä lopuksi nimitetään kolmannen näytöksen viimeistä kohtausta, johon kertomus konkreettisesti päättyy. Ratkaisu on selvitys siitä, miten kertomuksen aikana esiintyneet konfliktit ratkeavat ja miten hahmoille lopulta käy. (Field 2005, 26.)

Loppuratkaisu on ratkaisun yhteydessä mainittu viimeinen kohtaus. Tarinan loppu on toimiva siitä huolimatta, onko se iloinen vai surullinen, jos se on uskottava ja todentuntuinen kertomuksen maailmassa. Lopun tulisi olla tyydyttävä ja yleisöä henkisesti koskettava olematta liian arvattava tai pakotettu. (Field 2005, 26, 86.)

3.3 Kerronnallisten rakenteiden analysointi esimerkkitrailereissa

Seuraavissa luvuissa erittelen trailerien juonirakenteita, käyttäen pohjana luvun alussa esittelemiäni draaman malleja. Tutkimusta varten koostin taulukon, johon merkitsin jokaisen teorian olennaisimmat osa-alueet, joita sitten etsin trailereista: ne kohdat jotka trailerissa mielestäni esiintyivät on merkitty siihen sekunnin tarkkuudella. Taulukko on

liitetty opinnäytetyön oheen liitteenä 1.

En käsittele trailereita teoria kerrallaan, vaan pyrin analysoimaan trailereita mallien avulla niin, että niiden tarinallisista kaarista saa hyvän kokonaiskuvan. Mainitsen jokaisen luvun lopussa, mikä malli toimi analyysin pohjana parhaiten minkäkin trailerin kohdalla.

Olen jakanut jokaisen trailerin käsittelyn karkeasti alku- keski- ja loppuosaan. Nämä osiot ovat havaittavissa jokaisessa draamallisessa mallissa, ja niiden puitteissa on helppo analysoida eri mallien yksittäisiä osa-alueita sen mukaan, miten tähdellisiä ne kunkin trailerin kohdalla ovat.

3.3.1 Journey

Vaikka Journey onkin tarinallinen peli, jossa sekä juoni että tunnelma ja pelikokemus ovat laajalti kehuttuja, sen traileria on lopulta melko vaikea tulkita rakennemallien kautta. Pelin juonta ei varsinaisesti esitellä, vaan pääpaino on pelin tunnelman ja maailman esittelyssä. Tiettyä draamallista tematiikkaa toki löytyy, kuten hahmon kävely yksin ja myöhemmin yhdessä toisen hahmon kanssa, mutta esimerkiksi Freytagin ja Fieldin mallien mukaista huippukohtaa on vaikea löytää.

Esittelyosuus on minkä tahansa mallin kannalta katsottuna pitkä, joskin sekuntimäärää katsoessa on otettava huomioon logot, joita trailerin alkuun on siroteltu. Joka tapauksessa miljööön esittelyyn käytetään aikaa jo ennen hahmon näkemistä. Hahmon tultua kuvaan esitellään edelleen enemmän ympäristöä kuin itse hahmoa, joka on lähinnä keino ympäristön tarkkailemiseksi laajemmalta alueelta. Tämä on toisaalta ymmärrettävää, sillä Journeyssa maailma on koko pelin ajan kaikkein tärkein havainnoitava asia.

Trailerin keskikohdan koen alkavan siitä, kun toinen hahmo ilmestyy. Tässä kohtaa maailman ja pelaajahahmon esittely on tapahtunut, ja juonen edistäminen voi alkaa. Kuten ensimmäisessä kappaleessa mainitsin, kukkulan määrittäminen Journeyn trailerille on erittäin vaikeaa, sillä varsinaista konfliktia ei ole. Olenkin määritellyt Freytagin mallin mukaiseksi huippukohdaksi kahden hahmon kohtaamisen, sillä se on trailerin latautunein hetki: toisen hahmon ilmestyessä näkyviin dyynin takaa, ei vielä voi olla varma onko se ystävällinen vai ei. Tämä ongelma ratkeaa, kun hahmot näytetään juoksemassa yhtä matkaa eteenpäin. Sama kohta toimii hyvin myös Fieldin mallin mukaisena taitteena,

sillä se muuttaa pelaajahahmon yksinäisen matkan yhteiseksi toisen hahmon kanssa.

Trailerin loppuosan erittely samaan kohtaan kaikissa malleissa oli hankalampaa, enkä lopulta päässytkään siitä yksimielisyyteen itseni kanssa. Labovin ja Fieldin malleissa hahmojen juokseminen yhdessä kuuluu vielä keskiosaan: etenkin Labovin mallin mukaan kehittelyjaksossa tapahtuu tarinan varsinainen toiminta, joka Journeyn tapauksessa on nimenomaan kahden hahmon yhdessä juoksemista. Freytagin malli puolestaan siirtyy laskevaan osuuteen heti kukkulan jälkeen, jolloin hahmojen yhdessä juokseminen tulee lukea mukaan siihen: huippukohtaan se ei enää kuulu. Koska olen laskenut juoksemisen mukaan tarinan keskikohtaan kahdessa kolmesta mallista, päätin käsitellä sitä keskikohtaan kuuluvana.

Kuten taulukosta (liite 1) käy ilmi, olen merkinnyt Fieldin mallin mukaiseksi toiseksi juonenkäänteeksi kyseisen juoksukohtauksen. Miksi en kohtausta, jossa hahmot seisovat vastakkain, joka olisi ehkä selkeämmin erilaisen oloinen? Mielestäni pelaajahahmo on juoksukohtausten syntymiseksi tehnyt valinnan liittyä tuntemattoman hahmon seuraan. Tämä valinta on käänne, jonka seurauksena hahmot etenevät nyt yhdessä: valinta siis muuttaa päähenkilön elämää merkitsevällä tavalla, joka saattaa vaikuttaa aluksi huomaamattomalta. Lisäksi se johtaa kohtaukseen, jossa selvästi tapahtuu jotakin merkittävää: hahmot seisovat yhtäkkiä vastakkain ympäristössä ja asetelmassa, jotka eroavat selvästi aikaisemmasta.

Kaikkien mallien mukaan selvästi loppuosaan kuuluvat kohtaukset alkavatkin juuri siitä, kun hahmot seisovat vastakkain sinisessä valossa. Muissa malleissa kohtausta on lähinnä vain osa ratkaisujaksoa, mutta Freytagin mallin mukaan kohtausta muistuttaa eniten viimeisen jännityksen kohtaa. Se eroaa muista kohtauksista selvästi niin värimaailmansa kuin asetelmansakin puolesta: tähän saakka hahmot ovat juosseet joko yhdessä tai toisiaan kohti alun epävarmuuden jälkeen. Tässä kohtauksessa palataan takaisin alun epävarmuuteen ja hahmojen välille syntyy jännite, jollaista siinä ei aikaisemmin ole ollut. Tämä korostuu entisestään kun toinen hahmo on kadonnut siirryttäessä viimeiseen kohtaukseen. Siinä pelaajahahmo seisoo jälleen yksin dyynillä kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan, kuten kuviossa 12 näkyy.



Kuvio 12. Journeyn trailerin viimeinen kuva. (Journey Trailer, 2012.)

Journeyn trailerissa onkin Labovin mallin mukainen päätäntä, kun hahmo seisoo viimeisessä kuvassa paikassa, josta peli alkaa. Trailerissa on siis palattu eräänlaisen kierroksen kautta takaisin tarinan alkupisteeseen, joka on pelin juonen huomioon ottaen erittäin paikkansapitävä. Seuraava virke on juonipaljastus: Journey nimittäin kulkee sykleittäin ja jokaisen pelikerran jälkeen hahmo syntyy uudelleen pelin alussa, jolloin matkan vuorelle voi tehdä aina uudestaan.

Traileri siis istuu kohtalaisen hyvin kaikkiin tarinankerronnallisiin malleihin, joskin monet jäävät osa-alueiltaan melko puutteellisiksi. Eniten vaikeuksia tuotti Freytagin konfliktiin ja päähenkilöihin keskittyvä rakenne, johon Journeyn kaltaista ympäristöön ja tunnelmalautukseen keskittyvää peliä on vaikea yhdistää. Malleista parhaiten Journeyn tulkitsemiin sopiva olikin Fieldin kolmen näytöksen malli. Pohjimmiltaan tässäkin mallissa on paljon päähenkilökeskeisyyttä, mutta sen jako näytöksiin ja käänteisiin on lopulta paljon joustavampi. Tämä mahdollisti jokaisen tapahtuman, taitteen ja juonenkäänteen löytämisen trailerista. Mallin käyttäminen vaati kuitenkin paljon omaa tulkintaa, jonka vuoksi etenkin toisen ja kolmannen näytöksen välimaastoa oli ensin vaikea löytää.

3.3.2 Ori and the Blind Forest

Lähes koko Ori and the Blind Forestin traileri on videota, joka esitetään pelin alussa en-

nen pelin varsinaista alkua. Ainoat kohtaukset, jotka tapahtuvat pelissä tämän jälkeen, ovat pelilliset kohtaukset trailerin keskiosassa.

Tällä tavalla katsottuna trailerin tarina onkin itse asiassa vain pelin kokonaistarinan ensimmäinen näytös, jos sitä katsottaisiin Fieldin mallin mukaan. Tämä osuus on kuitenkin helposti tarkasteltavissa lyhyenä tarinana, joten vaikka keskelle on heitetty pelillisiä osia sieltä täältä pelin varrelta, kokonaisuus on silti ehjä. Tarinallisuuden tarkastelun helpottamiseksi olen suurimmalta osin jättänyt huomioimatta tämän aikahypelyn ja käsitellyt kohtausta vain toiminnallisena osiona. Tämä on mielestäni perusteltua myös siksi, että pelillisessä osassa ei näytetä juonen kannalta oleellisia pätkiä lainkaan: ne ovat selvästi mukana vain esittelemässä pelimekaniikkaa ja vaihtelevia ympäristöjä kuten kuviossa 13.



Kuvio 13. Yksi Ori and the Blind Forestin pelimekaniikkaa esittelevä kohtaus. (Ori and the Blind Forest Trailer, 2014.)

Trailerin alkuosassa Labovin mallin mukainen esittely tapahtuu kohtauksessa, jossa valkoinen valo putoaa puusta ja laskeutuu Narun viereen. Tätä seuraa selkeä orientaatiojakso, jossa alustetaan lopputarinan tunnelmalatausta: Ori ja Naru ovat selvästi onnellisia yhdessä ja hahmojen välinen lämmin suhde tuodaan vahvasti esille. Tämä kohtaus on hyvin selvä orientaatio-, johdanto- tai esittelyjakso, käytetyn mallin termistöstä riippuen. Labovin mallia lukuunottamatta alkuosan voi ajatella loppuvan siihen, kun Ori on sytyttänyt valkoista valoa hohtavan pilarin ja Kuro saapuu paikalle: Labovin mallissa tämä kohtaus kuuluu jo kehittelyjaksoon.

Keskiosa kattaa trailerin pelillisen osuuden. Vauhdikkaiden pelikohtausten välissä kuvataan hienolla tavalla, kuinka uhka kasvaa pelin aikana: Kuro kävelee peliosuuksien välissä aina lähemmäs Orija ja hahmot seisovat kasvokkain jakson lopussa. Tästä muodostuu trailerin huippukohta: Orin ja Kuron välillä on selvästi tarinan suurin konflikti joka huipentuu trailerissa tähän tuijotuskilpailuun. Kamppailun lopputulos jää epäselväksi kertomuksen keskittyessä muualle loppuosaan siirryttäessä.

Loppuosassa kertomuksen vauhdikkuus ja jännittyneisyys laskee huomattavasti, kun traileri etenee kohtaukseen Narun kuolemasta. Tätä selvempää Freytagin mallin mukaista laskua ei missään muussa trailerissa ole: Orin elämä kääntyy pääläelleen ja jopa ympäristö muuttuu pimeäksi ja synkäksi - aikaisemman värikkyiden vastakohtaksi.

Narun kuoleman jälkeen Ori näytetään makaamassa heikkona puun juurella. Freytagin mukaisen katastrofaalisen lopun ainekset ovat kaikki läsnä: päähenkilö on menettänyt kaiken ja tekee nyt itse kuolemaa. Trailerin perusteella jää auki, mitä sitten tapahtuu. Kuoleeko Ori todella? Mitä puuhun syttyvät valot oikein merkitsevät? Näihin kysymyksiin yleisö saa vastauksen vasta pelissä. On myös vaikea olla tuntematta sympatiaa äitinsä menettänyttä Orija kohtaan: näin trailerissa onkin erinomainen koukku, joka saa yleisön haluamaan pelata peliä.

Ratkaisujakso loppuukin Labovin mallin mukaiseen päätäntään, joka on tämän trailerin kohdalla melko mielenkiintoinen tapaus. Trailerin päätäntäjakso on kohtaus, josta pelin varsinainen pelaaminen alkaa: sitä ennen on käyty läpi trailerissa esitellyt kohtaukset Narun kanssa, mutta pelillisessä osuudessa näytettyjä alueita päästään tutkimaan vasta tämän kohtauksen jälkeen. Mielestäni kohtaus täyttää siksi päätäntäjaksolle annetut kriteerit tarinan alkuun palaamisesta, vaikka tämä tulkinta saattaa ollakin hieman mallin sääntöjen kiertämistä.

Ori and the Blind Forest on trailereista ainoa, jonka tulkitsemiseen kaikki mallit sopivat melko hyvin. Trailerissa on selvä konflikti, jonka ansiosta myös muiden trailerien kohdalla vaikeuksia tuottanut Freytagin malli löytää vastineen Orin tarinasta. Orin ja Kuron välinen konflikti on selvästi tarinan keskiössä ja muodostaa todella selvän huippukohdan, vaikka kyseisen konfliktin ratkeaminen jää trailerin lopussa epäselväksi.

Freytagin malli jää kuitenkin lopulta niukasti viimeiseksi kahden muun mallin taakse:

sekä Fieldin että Labovin mallin tärkeimmät kohdat löytyvät Orin trailerista todella helposti. Tämän trailerin kohdalla pidin henkilökohtaisesti Labovin mallia sopivimpana. Trailerin alkukohta on niin tarinallisesti runsas, että Labovin mallin tapa jakaa se kahteen osaan tuntuu todella luontevalta ja mukavalta: tämän vuoksi jaoin trailerin alun Labovin mallin mukaan jo eritellessäni trailerin alkukohtausta.

Muilta osin Fieldin ja Labovin mallit käyvät mielestäni tasavertaisen hyvin trailerin tarkasteluun.

3.3.3 Child of Light

Child of Light on tarinallisesti mielenkiintoinen traileri, sillä se sisältää oikeastaan kaksi tarinaa: ensimmäinen on trailerin satuosuus, joka päättyy siihen kun Aurora herää pelin alussa, sekä peliosuus joka kattaa trailerin loppuosan ja päättyy pelin loppuvaiheessa esiintyviin kohtauksiin. Olisikin ehkä ollut perusteltua käsitellä alun tarina omana osuutenaan, mutta koska työni aihe on nimenomaan trailerit kokonaisuuksina, päätin pysyä valitsemallani tiellä ja käsitellä tämänkin trailerin yhtenä tarinana.

Esittelyosuudeksi voikin täten laskea koko alun tarinan. Tarina on helppo jakaa Labovin mallin mukaan kahteen osaan: esittelyksi sen osan, jossa kertoja puhuttelee yleisöä suoraan, ja orientaatiojaksoksi sadun loppuosan. Muiden mallien mukaan katsottuna se muodostaa vain esittelyosan, sillä itse tarina alkaa vasta sadun lopussa, joka konkretisoituu kertojäänen sanoessa ”Once upon a time”, olipa kerran, hetkeä ennen Auroran heräämistä oudossa maassa.

Keskikohdassa Aurora etenee ensin helposti lentäen, mutta kohtaa koko ajan enemmän vaikeuksia etenemisessä, oli kyseessä vastatuuli kuten kuviossa 14 tai viholliset joita vastaan pitää taistella: nämä vaikeudet voi lukea kuuluvaksi Freytagin mallin komplikatio-osaan. Child of Light onkin joukon ainoa traileri, josta komplikaatio löytyy.



Kuvio 14. Auroran eteneminen vaikeutuu keskiosan edetessä. (Child of Light Trailer, 2014.)

Koska taisteluja tulee niin monia peräkkäin eikä varsinaista päävastustajaa ole, päädyin kukkulaa etsiessäni palaamaan kohtaukseen, jossa huppupäinen hahmo antaa Auroralle hohtavan tähden. Trailerin asettelun takia tämä kohta tuntuu sellaiselta, johon kaikissa taisteluissa on pyritty. Myös Fieldin mallin jaottelua käyttäessäni tämä kohtaus asettui parhaiten taitteen kohdalle, sillä sitä seuraa Auroran yllättävä kasvaminen (toinen käänne). Toinen kohta, joka vain Child of Lightissa on havaittavissa on Freytagin mallin mukainen traaginen kohta: huippukohdaksi määritellyn kohtauksen jälkeen trailerissa näytetään hetken aikaa Aurora suljettuna häkkiin. Se sopii hyvin traagisen osan määritelmään: yllättävä takaisku, joka tapahtuu kun Aurora vaikuttaa jo olevan tarinassaan voiton puolella.

Loppukohta alkaa - edellisessä kappaleessa mainitsemaani Fieldin mallia lukuunottamatta - aikuisen Auroran ilmestyessä. Jakso esitetään kovin patkittynä, ja se on melko sekava etenkin, jos ajatellaan että traileria katsoo ihminen joka ei ole koskaan pelannut peliä. Miksi Aurora on yhtäkkiä aikuinen? Kuka huppupäinen, myöhemmin ilman huppua esiintyvä vaaleahiuksinen hahmo oikein on? Näihin kysymyksiin pelaaja saa vastauksen vasta aivan pelin lopussa ja onkin mielenkiintoista, että nämä kohtaukset on valittu traileriin. Toisaalta valinta saa yleisön kiinnostumaan juuri näistä kuvista, jolloin vastausten saamiseksi peli täytyy todella pelata loppuun.

Toisin kuin muut käsittelemäni trailerit, *Child of Light* ei pääty Labovin mallin määrittelemään päätäntäjaksoon. Nykyaikaan tai pelin alkuun palaamista ei tapahdu, vaan trailerin tapahtumat loppuvat vain hieman aikaisempaan kohtaan kuin pelin tarina loppuu.

Journeyn tavoin *Child of Light*in juonta on vaikea tarkastella erityisesti Freytagin mallin pohjalta, vaikka ne ovatkin trailereina ja tarinoina kovin erilaisia. *Child of Light*in tapauksessa vaikeus johtuu siitä, että konflikteja näytetään niin monta ja on vaikea päättää, mikä niistä on kaikkein tärkein. Viimeisenä näytetty kohtaus on Aurora vetämässä miekansa jättiläisen edessä, kun sitä ennen on kuvattu paljon vaikuttavammalta näyttävää taistelua hämähäkkiä vastaan. Kaikista trailereista *Child of Light* on tästä huolimatta kolmikosta parhaiten Freytagin malliin sopiva.

Tämänkin trailerin kohdalla Fieldin mallin käyttäminen tuntui kaikkein luontevimmalta. Etenkin ensimmäisen näytöksen kohdalla katalyyttiseksi tapahtumaksi määrittelemäni Auroran kuolema ja sitä seuraava juonenkäännöksen jossa Aurora herää, sopivat mielestäni hämmästyttävän hyvin yksiin Fieldin mallin ajatusmaailman kanssa.

3.3.4 Projekti: The Blank World

Oman projektitrailerini alku on yllättävän samankaltainen Journeyn trailerin alun kanssa: yllättävän siksi, että suunnittelin trailerini storyboardin jo kauan ennen kyseisen trailerin katsomista opinnäytetyötä varten.

Trailerin alkuosa keskittyy esittelemään maailmaa ja sen värittömyyttä melko pitkään, ennen kuin pelaajahahmo - hiiri - tulee näkyviin. Labovin mallin mukainen esittelyjakso loppuu tähän kohtaan ja vaihtuu orientaatiojaksoksi, kun kamera lähestyy hiirtä. Hiiren herääminen toimii käännekohtana sekä Freytagin että Fieldin mallien mukaan. Aloitusjakso loppuu, kun kamera siirtyy hiiren taakse ja se katselee ympärilleen.

Keskikohta alkaa hiiren kävelystä kaappien ja hyllyjen välissä sen yrittäessä saada selkoa siitä, minne on joutunut. Hiiren kulkiessa eteenpäin myös juoni etenee samalla, kun ympäristöä ja sen suurta kokoa hiireen verrattuna esitellään lisää. Tunnelataus kasvaa kohti trailerin huippukohtaa, samoin kuin tunne siitä, ettei harmaa hiiri kuulu mustavalkoiseen maailmaan. Trailerin huippukohta on jälleen sama sekä Freytagin että Fieldin teorioiden mukaan katsottuna: hiiri löytää höyhenen, joka erottuu mustavalkoisesta maa-

ilmasta samalla tavalla kuin hiiri itse. Seuraava kohtaaus kuuluu Freytagin mallin mukaan yhä kukkulaan, mutta vastaa Fieldin mallissa jo toista juonenkäännettä: hiiri lähestyy höyhentä ja ojentaa kätensä sitä kohti, jolloin höyhen laskeutuu hiiren kädelle (kuvio 15) ja välähtää, kadoten näkyvistä hiiri mukanaan.



Kuvio 15. Hiiri koskettamassa hohtavaa höyhentä.

Loppuosa näyttää uuden maailman, jonne hiiri on joutunut. Tässä maailmassa on värejä ja puita, mutta kaikki on kaksiulotteista kuin pienen budjetin teatteriesityksen lavasteet. Hiiri ei näytä kuuluvan tähän maailmaan yhtään sen paremmin kuin edelliseenkään. Loppuosa toimii samalla tavalla kaikissa rakennemalleissa, ja päättyy kuvaan hiirestä keskellä lavastemetsää.

Blank Worldin trailerissa Labovin mukaiseksi päätäntäjaksoksi voisi tavallaan laskea hiiren seisomisen kulissimaailmassa, mutta päädyin lopulta lukemaan sen vain osaksi ratkaisujaksoa. Tämä johtuu muun muassa siitä, että en ole vielä päättänyt alkaako peli jo valkoisesta maailmasta, vai tapahtuuko koko trailerin kohtaaus ennen kuin pelaaja pääsee itse ohjaamaan hiirtä.

Myös oman trailerini tutkimiseen Fieldin malli on kaikkein luontevin. Kaikkia osa-alueita vastaavat kohtaukset löytyvät trailerista hyvin: myös juonenkäänteet, joiden löytymisestä en ollut lainkaan varma tutkimusta aloittaessani.

Erityisesti Labovin mallin mukaan tarkasteltuna traileri jää hieman vaillinaisen oloiseksi: evaluaatio-osaa ei tässäkään trailerissa ole, ja rajattuani trailerin loppukuvan kuuluvaksi ratkaisujaksoon, päätäntäjaksoakaan ei löydy. Trailerin tarinan konfliktin puute tekee jälleen Freytagin mallin tarkastelusta työlästä.

3.4 Videopelitrailerin malli

Suurin ongelma draamallisten mallien käyttämisessä trailerien tarkasteluun oli niiden monet alakohdat, joita pidemmissä tarinoissa helposti löytyy, mutta joiden määrää jo lyhyiden trailerien pituus rajoittaa. Tavoitteekseni muodostuikin kehittää yksinkertaistettu malli, johon alle viisiminuuttisen trailerin materiaali riittää.

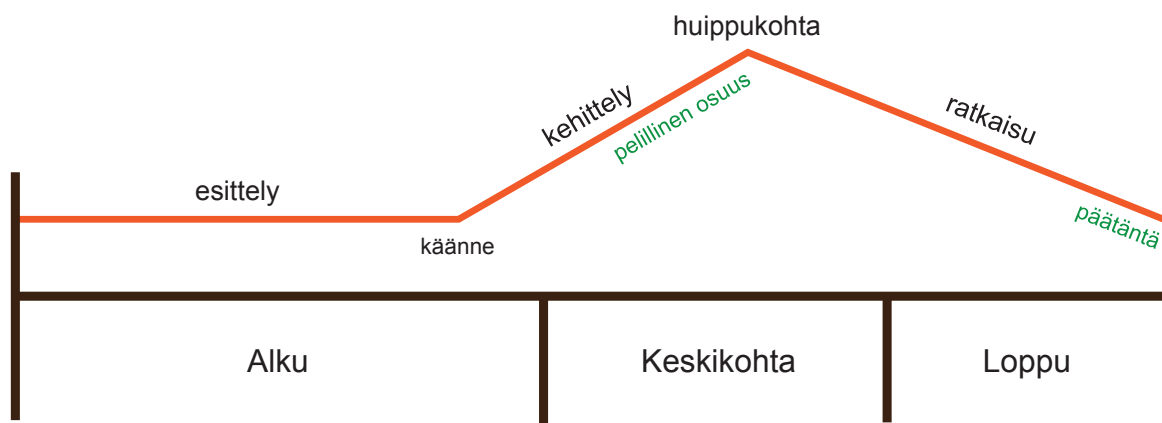
Oli kiinnostavaa huomata, että Freytagin mallia - jota tämä pyrki kehittämään yleisilmeeksi kaikelle draamalle (Palmgren 1986, 411) - oli kaikista vaikein soveltaa trailerien tarinankerrontaan. Tämä johtuu suurelta osin mallin konfliktipainotteisuudesta ja keskittymisestä tragedioihin, vaikka yritinkin yleistää sitä luvussa 3.2.2 koskemaan muunkinlaisia tarinoita. Siksi päädyinkin karsimaan erityisesti Freytagin mallin osia rankalla kädellä, ja käyttämään siitä lähinnä osia, jotka se jakaa Fieldin mallin kanssa.

Kuten luvuissa 3.3.1-3.3.3 käy ilmi, Fieldin malli osoittautui toimivaksi kaikkien trailerien kohdalla. Muista malleista ei voi sanoa samaa. Tämä johtuu lähinnä siitä, että Field on määritellyt mallinsa sisältämään joustavasti mahdollisimman monia tarinankerronnan osa-alueita, joka on mielestäni erittäin tärkeä ominaisuus etenkin, kun tutkitaan mallin soveltuvuutta hyvin lyhyiden teosten rakenteen tutkimiseen.

Päädyin jakamaan mallini kolmeen osaan samalla tavalla, kuin Field ja myös Freytag ovat kertomuksen jakaneet: Freytagin mukaan nimenomaan suppeissa tarinoissa kolmen näytöksen malli on mahdollinen tavanomaisemman viiden näytöksen sijaan (Palmgren 1986, 412). Valinta kolmeen osaan jakamisesta syntyi lähes itsestään juuri Fieldin mallin ansiosta: sen alku-keskikohta-loppu -tyylinen jaottelu sopii hyvin oikeastaan mihin tahansa tarinallisesti yhtenäiseen kertomukseen. Päätöstäni tukee myös se, että kaikissa käsittelemissäni trailereissa tämä jako oli helpoin toteuttaa - erityisesti koska edellä mainittuun viiden näytöksen malliin ei yksinkertaisesti riitä sisältöä näin lyhyissä teoksissa.

Kuvio 16 havainnollistaa kehittämäni mallin osioiden jakotapaa: alku pitää sisällään esittelyjakson ja käänteen, jota seuraa kehittelyn ja huipun sisältävä keskikohta ja lopulta tarinan ratkaisun sisältävä loppuosa. Osien pituudet ovat yhteydessä aikaan, jota niiden käsittelyyn trailerissa käytetään. Vihreällä merkityt sanat kuviossa esittävät kohtauksia, jotka voi jättää pois ilman, että se vaikuttaa merkittävästi trailerin tarinallisuuteen.

Videopelitrailerin malli



Kuvio 16. Analyysin pohjalta rakennettu trailerin malli.

Jokaisessa valitsemassani trailerissa käytetään melko paljon aikaa maailman ja/tai pelin hahmojen esittelyyn: Fieldin mallin mukaan tarkasteltuna esimerkiksi 1:45 minuuttia (tarinallista sisältöä) kestävästä Ori and the Blind Forestin trailerista hahmojen esittelyyn käytetään lähes minuutti. Tämän vuoksi olen mallissani antanut alun rakentamiselle enemmän aikaa kuin Field.

Alun loppupuolella tapahtuu käännä, joka toimii Fieldin mallin juonikäänteen tavoin ja pohjustaa siirtymisen tarinan alusta keskikohtaan. Käännä toimii usein pelillisen tai muun nousevan osuuden käynnistäjänä - erityisesti trailereissa Child of Light ja Ori and the Blind Forest - minkä takia halusin ehdottomasti sisällyttää sen mukaan trailerin malliin. Käännä oli selvästi löydettävissä kaikista käsittelemistäni trailereista, minkä vuoksi sisällytin sen ns. pakollisiin kohtiin.

Keskikohta koostuu mallissani lähes pelkästään kehittä- tai pelillisestä osuudesta ja huippukohdasta. Joskus kehittäosa koostuu vain pelillisestä osuudesta, joskus muka-

na on muitakin elementtejä tai pelillistä osuutta ei ole lainkaan. Erillinen pelillinen osuus ei siis ole välttämätön, sillä joissain trailereissa koko traileri koostuu pelillisistä elementeistä (Journey) tai niissä ei ole vielä pelillisiä elementtejä lainkaan (oma trailerini). Keskiosa jää kaikissa trailereissa melko lyhyeksi esittelyksi siitä, mitä kaikkea peliin oikein mahtuu. Tästä huolimatta jokaisesta trailerista on jätetty pois paljon miljöitä ja muita pelissä tapahtuvia asioita, selvästi siksi ettei yleisö pysty traileria tarkastelemalla näkemään kaikkea, mitä pelillä on annettavana.

Onkin hyvä huomata, että yleisö kokee trailerin olevan usein huono, jos tuotteella ei ole enää siinä näytettyjen kohtausten lisäksi mitään muuta annettavaa. Tämä on kommentti, joka toistuu usein esimerkiksi elokuvien arvosteluissa ja ihmisten keskustellessa niistä: traileri on saattanut nostattaa odotukset tuotetta kohtaan niin korkealle, että pettymys on suuri jos elokuvan kaikki parhaat kohtaukset on nähty jo trailerissa.

Jätin Fieldin mallin mukaisen toisen juonikäänteen pois keskikohdan lopusta siksi, että trailereissa kohta on usein niin huomaamaton että sen kohdistaminen voi olla vaikeaa. Kuten Child of Lightin traileria käsittelevässä luvussa mainitsin, tämä käänne aiheutti trailerin loppukohdan määrittämisessä ongelmia eri mallien käytön välillä: jättämällä käänteen pois vältän tällaisen ongelman syntyvän omassa mallissani.

Trailerin kannalta onkin tärkeämpää varmistaa, että siinä on olemassa selkeä loppuratkaisu, minkä takia mallini loppuosa koostuu pelkästään ratkaisuosuudesta. Etenkin Journeyn traileria katsoessa tuntuu helposti siltä, kuin keskikohta ja loppu sulautuisivat helposti toisiinsa.

Labovin mallin päätäntä on mielestäni erinomainen rakenne erityisesti videopelien kannalta, jos sen tulkitsee sisällyttävän pelin alkukohtaukseen päättyvät trailerit kuten Ori and the Blind Forest ja Journey. Trailerin päättäminen pelin alkuun on mielestäni hyvä keino, etenkin jos alku on pohjustettu pelissä hyvin. Tällä tavalla katsoja saadaan tarinaan koukkuun jo trailerin perusteella, eikä siitä paljasteta liikaa trailerin aikana.

Kuten muitakin tarinan malleja, trailerin rakennemallia tulisi käyttää enemmän ohje-
nuorana kuin sääntönä trailerin rakentamisessa.

4 Yhteenveto

Opinnäytetyöni aihe kirkastui minulle vasta melko pitkän ajan päästä sen aloittamisesta, ja vaihdoinkin aihetta monta kertaa ennen lopullista rajausta trailereihin ja niiden tarinallisuuteen. Luin aluksi paljon kirjallisuustieteistä yleensä, kunnes muistin Aristoteleen runousopin ja Freytagin pyramidin: tästä keksin alkaa ottaa selvää muistakin tarinankerroksen rakennemalleista, joiden pohjalta päätin alkaa kirjoittaa opinnäytetyötäni.

Tajusin melko nopeasti, että saadakseni aikaan hyvän katsauksen nimenomaan trailerien tarinallisuuteen minun pitää kertoa trailereista enemmän. Koska trailerit ovat markkinointivälineitä, niiden taiteellisesta puolesta oli vaikea löytää tietoa. Videopelitrailereista ei ollut saatavilla yhtä paljon lähteitä kuin elokuvatrailereista, minkä vuoksi jouduin tässäkin osassa soveltamaan toisen median termistöä videopeleihin.

Tutkimusta aloittaessani kuvittelin, että huomaisin trailerien loppuvan tarinallisesti kesken kutakuinkin huippukohtan tienoille. Päästyäni pidemmälle analyysissäni huomasin, että tämä oletamus oli täysin väärä: kukkulan löytäminen trailerin keskeltä oli hetkellisesti hankalaa, mutta kaikissa trailereissa oli kuitenkin selkeä loppu. Lopun hahmotuttua myös keskikohta oli helpompi löytää. Vaikka laskeva toiminta trailereissa onkin hieman erilaista, kuin olin aina kuvitellut laskevan toiminnan olevan, huomasin että tarkastelemani kerronnalliset mallit antoivat minulle niihin uuden näkökulman. Laskeva toiminta ei välttämättä ole tunnelmallisesti laskevaa, vaan käyttäytyy pikemminkin kuin vuoristoradan alamäet: kohtaukset vyöryvät kovaa vauhtia kohti tarinan loppua niin, että hetkellisesti saattaa pelätä törmäävänsä siihen.

Päästyäni tähän pisteeseen oman mallin tekeminen tutkimukseni pohjalta alkoi tuntua luontevalta. Lyhyiden kertomusten jako kolmeen osaan on ollut hyväksi koettu tapa jo Aristoteleen ajoista lähtien, ja mallien yhdistäminen ja yksinkertaistaminen näiden kolmen osan sisälle ei lopulta ollut niin vaikeaa, kuin olin ehtinyt pelätä. Aikaansaamani malli on mielestäni hyvä yhdistelmä käyttämieni mallien tärkeimmistä osista sekä tarkastelemieni trailereiden yleisesti esiintyneistä kohdista.

Jos aloittaisin työni alusta, rajaisin tutkimustani lisää ja syventyisin tarkemmin yhden rakennemallin tutkimiseen useamman trailerin pohjalta. Näin analyysistä saisi tarkemman ja mallin soveltuvuutta trailerien tutkimiseen voisi tutkia enemmän. Olen kuitenkin iloinen

siitä, että tutkin erilaisia malleja ja opin paljon niiden kehittelystä ja tulkinnasta. Tutkimustani voisikin jatkaa pidemmälle syventymällä teorioihin tarkemmin tai ottaen mukaan lisänäkökulmia, kuten henkilöhahmojen osuuden tarinassa - esim. sankari ja vastustaja - tai musiikin vaikutuksen tarinan rytmitykseen. Myös trailerin tutkiminen markkinallisena elementtinä voisi olla kiinnostava aihe.

Projektiosuuden kannalta ajateltuna olisi ollut hyvä tehdä tutkimus ensin ja trailerin storyboard vasta sen jälkeen, jolloin valmis malli olisi ollut jo olemassa. Oli kuitenkin kiinnostavaa huomata, miten luonnollisesti oman trailerini kertomus noudatti muiden trailerien tarinoiden kaarta, ja projektiosani suurimmaksi ongelmaksi muodostunut loppukohtaus sai tutkimuksen ansiosta uuden muodon, johon olen ainakin itse tyytyväinen.

Toteutuksen kannalta haukkasin vähän liian suuren palan, minkä takia videotraileri jäi storyboard-muotoon siitä huolimatta, että sain hahmoa lukuunottamatta mallinnettua kaiken tarvitsemani 3D-ohjelmassa. Jos aloittaisin trailerin toteuttamisen uudelleen nyt, pitäytyisin enemmän osa-alueissa joiden käytön osaan paremmin. 3D on mielenkiintoista ja pidän sen työstämisestä, mutta näinkin pitkässä videossa tekniikka on minulle sen verran uutta, että en saanut työstettyä aineistoa ajoissa haluamaani pisteeseen.

Uskon, että tutkimuksestani on minulle hyötyä tulevaisuudessa muidenkin videoiden kuin trailereiden tekemisessä: lyhyitä animaatioita tai muita videoita voi hyvin tehdä aikaansaamani mallin perusteella, miksei pidempiäkin. Koen, että työni on avannut minulle uusia näkökulmia trailereiden ja lyhyiden kertomusten tarkasteluun ja tekemiseen, enkä malta odottaa pääseväni käyttämään uusia tietojani käytännön toteutuksissa. Toivon, että myös muut alan opiskelijat löytävät tutkimuksestani uusia tapoja tarkastella tarinallisuutta paikoissa, joissa eivät ehkä heti ajattelisi niitä löytyvän.

Lähteet

Berg, Maarit, Kiiskinen, Satu, Mäntynen, Anne & Soikkeli, Markku 2005. Äidinkielen ja kirjallisuuden LÄHDE. 1. painos. Helsinki: Edita.

Candy Crush Jelly Saga - Out now on Mobile! 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=-ltpsGN5tQU>. (Viitattu 23.4.2016)

Child of Light trailer 2014. Story Trailer [NORTH AMERICA]. <https://www.youtube.com/watch?v=CYOwF-ae5sk> (Viitattu 10.3.2016)

Entertainment Software Association 2016. ESRB. <http://www.esrb.org/about/>. (Viitattu 1.4.2016.)

Field, Syd 2005. Screenplay: the foundations of screenwriting. New York: Bantam Dell.

Greene, Frederick 2011. What "trailer" means and what kinds there are. Movie Trailers 101. <http://www.movietrailers101.com/class-handouts/what-trailer-means-what-kinds-of-trailers-there-are/> (Viitattu 21.3.2016.)

Journey™ Launch Trailer 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=61DZC-60x20> (Viitattu 10.3.2016)

Kielitoimiston sanakirja 2016. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. (Viitattu 20.3.2016.)

Labov, William & Waletzky, Joshua 1966. Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience. Seattle & London: American Ethnological Society.

Moon Studios 2014. Ori and the Blind Forest. <http://www.oriblindforest.com>. (Viitattu 4.4.2016)

Noodi 2010. Oppimateriaali - Käsikirjoittamisen käsitteitä ja tehtäviä. <http://oppimateriaali.wikidot.com/>. (Viitattu 4.4.2016)

Ori and the Blind Forest Trailer 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=cklw-Yu3moE> (Viitattu 10.3.2016)

Palmgren, Maija-Leena 1986. Johdatus kirjallisuustieteeseen. Helsinki: WSOY.

Parise, John 2002. Story Structure. <http://www.cs.cmu.edu/~jparise/research/storytelling/structure/> (Viitattu 20.4.2016)

PEGI S.A. 2016. PEGI.info <http://www.pegi.info/fi/index/id/196/>. (Viitattu 1.4.2016.)

QuickBase. N/d. An Online Resource Guide to Freytag's Pyramid <http://quickbase.intuit.com/articles/an-online-resource-guide-to-freytags-pyramid>. (Viitattu 5.4.2016)

Reitala, Heta & Heinonen, Timo (toim.) 2001. Dramaturgioita: Näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin. Helsinki: Palmenia.

Suomi-englanti-suomi-sanakirja. Hurme, Raija, Pesonen, Maritta, Syväoja, Oili & Keränen, Jukka, (toim.) 2002. 4. Painos. Helsinki: WSOY.

thatgamecompany, 2016. Journey. <http://thatgamecompany.com/games/journey>. (Viitattu 4.4.2016)

The Simple Guide To Making Awesome Mobile Game Trailers, 2015. V-play.net <http://v-play.net/2015/12/mobile-game-trailer-tips/>. (Viitattu 18.4.2016)

Wheeler, L. Kip, 2004. Freytag's pyramid. <http://web.cn.edu/kwheeler/freytag.html>. (Viitattu 19.3.2016.)

Wikipedia, 2016. Trailer (promotion). [https://en.wikipedia.org/wiki/Trailer_\(promotion\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Trailer_(promotion)). (Viitattu 10.4.2016)

Wilton, Dave 2007. Wordorigins.org. <http://www.wordorigins.org/index.php/site/comments/trailer/>. (Viitattu 20.3.2016.)

Liitteet

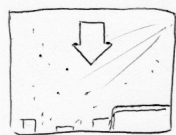
1. Tarinallisten rakenteiden ajankohdat trailereissa (taulukko)
2. Projektitrailerin storyboard

JOURNEY			CHILD OF LIGHT		ORI AND THE BLIND FOREST		THE BLANK WORLD	
William Labovin malli								
Esiittely	00:05 – 00:34	kunnes hahmo ilmestyy	00:15 – 00:29	sadun alustus	00:05 – 00:34	naru adoptoi orin	00:00 – 00:41	hiiri näkyviin
	00:34 – 01:00	toinen hahmo ilmestyy	00:30 – 01:30	satu	00:36 – 00:48	tilanne ja hahmot	00:44 – 00:51	hiiri herää
	01:00 – 01:32	hahmot juoksevat yhdessä	01:31 – 02:25	peliosuus	00:49 – 01:16	peliosuus, pöllö	00:54 – 01:19	kunnes hiiri koskee höyhentä
	–		–		(sekoittunut ratkaisujaksoon)		–	
	01:32?	hahmot seisovat vastakkain	02:18 – 02:25	Aurora vanhempana	01:17 – 01:30	ori yrittää herättää narun	01:20 –	kulissimaailma
	01:34 – 01:48	paluu alkutilanteeseen	–		01:31 – 01:45	pelin alkukohtaukseen	–	
	Freytagin käyrä							
	Johdatus	00:05 – 00:34	hiekkaa	00:15 – 01:22	taustatarina	00:05 – 00:48	orin ja narun elämää	00:00 – 00:44
Kiihottava kohta	00:34 – 00:45	hahmo ilmestyy	01:22 – 01:37	Aurora herää	00:51 – 00:58	ori sytyttää valon, kuro saapuu	00:44 – 00:51	hiiri katsoo ympärilleen
Nousu	00:45 -	01:00 hahmo juoksee hiekassa	01:38 – 01:47	vaivatonta lentämistä	00:59 – 01:12	peliosuus	00:54 – 01:00	hiiri kävelee
Komplikaatio	–		01:47 – 02:18	vaikeuksia edetä	–		–	
Kukkula	01:00 – 01:03	toinen hahmo ilmestyy	02:12	Aurora saa hohtavan asian	01:12 – 01:16	ori ja kuro	01:00 – 01:19	hiiri ja höyhen
Traaginen kohta	–		02:15	Aurora hakissa	–		–	
Lasku/käänte	01:03 – 01:30	määrätietoisempaa juoksua	02:17 – 02:20	kasvanut Aurora	01:17 – 01:30	ori yrittää herättää narun	01:20 –	kulissimaailma
Viimeisen jännityksen kohta	01:30 – 01:34	hahmot vastakkain	–		–		–	
Katastrofi/purkaminen	01:34 – 01:48	viimeinen kuva	02:21 – 2:25	Aurora ja valot	01:31 – 01:45	ori ja kukat	01:--	viimeinen kuva
Syd Fieldin malli								
I näytös: esittely								
Katalyyttinen tapahtuma	00:05 – 00:44	esittely + 1. käänte	00:15 – 01:37	satu + 1. käänte	00:05 – 00:58	hahmojen esittely + 1. käänte	00:00 – 00:51	maailmaa + 1. käänte
Ensimmäinen juonenkäänte	00:34 – 00:45	hahmo ilmestyy	01:00 – 01:22	Aurora kuulee	00:34	naru adoptoi orin	00:28 – 00:41	hiiri näkyviin
	00:45 -	00:58 hahmo lähtee liikkeelle	01:22 – 01:37	Aurora herää	00:51 – 00:58	ori sytyttää valon, kuro saapuu	00:43 – 00:51	hiiri herää
	00:58 – 01:30	kaksi hahmoa	01:38 – 02:18	peliosuus + 2. käänte	00:59 – 01:30	peliosuus + 2. käänte	00:54 – 01:19	kävelyä + 2. käänte
	00:58 – 01:04	hahmot kohtaavat	02:12	Aurora saa hohtavan asian	(01:12 – 01:16	ori ja kuro)	00:54 – 01:13	hiiri kävelee ja löytää höyhenen
Toinen juonenkäänte	01:04 – 01:30	hahmot juoksevat yhdessä	02:18	vanhempi Aurora nousee vedestä	01:17 – 01:30	ori yrittää herättää narun	01:13 – 01:19	hiiri koskee höyhentä ja katoaa
III näytös: ratkaisu	01:30 – 01:48	hahmot vastakkain	02:19 – 02:26	vanhempi Aurora + toinen hahmo	01:31 – 01:45	ori ja kukat	01:20 –	kulissimaailma
	01:34 – 01:48	viimeinen kuva	02:21 – 02:26	Aurora heräämispaikassa	01:40 – 01:45	puussa syttyvät valot	01:20 –	hiiri seisoo kulissimaailmassa

1.

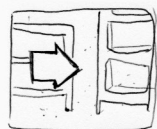


- Valoa ja pölyä



- Kamera panna alas päin
- Huonekalut tulevat näkyviin

- valkoinen ruutu -



- kamera liikkuu oikealle



- hiiri tulee näkyviin
- kamera oikealle, kunnes
hiiri on ruudun keskellä



- kamera lähestyy hiirtä

- valkoinen ruutu -



- hiiri räpäyttää silmiään

2.



- h. katsoo ylös



- kamera panna hitaasti ylös
- h. katselee ympärilleen

- valkoinen ruutu -



- kamera seuraa hiiren kävelyä



- h. vaeltaa kaappien välissä



- h. kävelee höyhenen lähelle



- h. pysähtyy ja kääntyy
katsomaan höyhentä

3.



- höyhen leijuu etualalla,
- h. taustalla



- h. lähestyy höyhentä



- h. ojentaa kättänsä kohti
höyhentä, joka laskeutuu
hin kämmenelle

- höyhen välikkyys ja
välähtää

- hiiri ja höyhen katoavat

4.



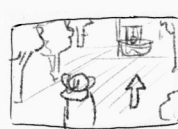
- hiiri ja höyhen ilmestyvät
kullissimaailmaan



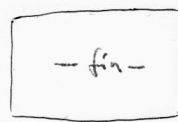
- höyhen (nyt tavallinen)
leijuu alas hiiren syliin



- hiiri nousee seisomaan



- kamera panna ylös hiiren
takana
- taustalla näkyy kaivo



- fin -

- kuva häviää
→ traileri loppuu